brojka 205, letnik XIX, avgust 2010, 5,80 € (kar ni pretirano drago)

več vsebine na *joker.si*, smo tudi na fejsiču

JOKER

LEP, POUČEN IN ZABAVEN



STARCRAFT II

Terrani imajo tanke in tope!

Kjer se znanstvena fantastika vrti ves čas.

telemach
Moj svet udobja.



Sci Fi. 24 ur znanstvene fantastike ekskluzivno v Telemachovi DIGITALNI programski shemi.

- Pravi program za ljubitelje znanstvene fantastike, paranormalnega in grozljivk.
- Dosjeji X, Zvezdne steze, Eureka in številne druge serije, ki so zaznamovale žanr paranormalnega in znanstvene fantastike.

Sci Fi CHANNEL

080 22 88

www.telemach.si

EKSKLUZIVNO
pri Telemachu



PREKLOPITE NA DIGITALNO



Ti razumeš, babi pa ne!

Zagotovo že veš, da bomo do 1.12.2010 v Sloveniji postopoma ugasnili vse analogne televizijske oddajnike in v celoti prešli na digitalno oddajanje. Žal pa se nekaterim starejšim še analogne tehnologije zdijo kot čarovnija, kaj šele, da bi se ubadali z digitalizacijo oddajanja televizijskega signala.

Če tvoji bližnji še vedno sprejemajo televizijski signal preko strešne ali sobne antene, jim pomagaj pri izbiri novih ustreznih DVB-T pretvornikov, ki so prilagojeni za dekodiranje programov, kodiranih v standardu MPEG-4. Če pa si bodo hoteli kupili nov televizor, pa naj le ta že ima vgrajen omenjeni DVB-T pretvornik.

Nekateri ustrezni pretvorniki in TV-sprejemniki so v trgovinah že označeni z oznako DigiTV, ki označuje za Slovenijo primerne izdelke.

Več o uvajanju digitalnega oddajanja v Sloveniji najdeš na klicnem centru s številko **080 22 22** in na spletni strani **www.digitv.si**.



Bodi digi!

• 080 22 22



REPUBLIKA SLOVENIJA
MINISTRSTVO ZA VISOKO ŠOLSTVO, ZNANOST IN TEHNOLOGIJO

Joker

RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 205
avgust 2010
http://www.joker.si

povprečna naklada: 14 K

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana

DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 01 / 473 82 80

NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 01 / 473 82 83

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič

DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič

REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala

REDITELJ NATLAČENKE™
Matjaž Štrancar

LUSTRATORKI
Primož Bertoncelj, Tanja Semion

JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, Case, LordFebo, Navi, Sneti, Quattro, Yohan

OGLASNO TEŽENJE
Bojan Pretnar, telefon: 01 / 473 82 86
bojan.pretnar@delo-revije.si

ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 01 / 473 81 23, 473 81 24

Naročniki imajo imajo sprva 15 % popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20 % pri plačevanju na eno leto.
Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče. Slednjega si ne želimo.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
Tiskarna Schwarz

Revija izhaja 15. v mesecu.

ISSN 1318-461X

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5 %.
Tako kot DDV je tudi DVD sestavni, neodtujljiv del revije!

Prav si imelo, bitje sokoljeoko, tukaj res nekaj piše. Nič pomembnega, ali ipak. Za nagrado si privošči čufte.



OZNANILA

Čeprav je tale revija nastajala sredi najvročejšega poletja, ko se večina delavskega razreda radostno namaka v slanici, nam ni bilo hudega. Delo osvobaja! Pa tudi zamisli za vsebine nam ni manjkalo, zato je Joker razgiban in pisan. Ter poučen in zabaven, kakršnega imamo radi.

IGROVJE, KONZOLEC

PREOSTALNIK

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Grška kriza za gospodarske poznavalce ne bi smela biti presenetljiva. Davki so bili do pred kratkim nenavadno nizki, večina turističnega denarja, ki ga ni bilo malo, je šla mimo dacarjev, državni aparat pa je bil mnogo prevelik in predvsem premasten. Štirinajsta plača, dodatek na točnost in bonus za znanje tujega jezika so plačne postavke, ob katerih vsakemu evropskemu proletarcu pade čeljust iz sklepa. Zlasti slovenskemu, saj grški radnik v povprečju zasluži dve slovenski mezdi. Pri tem velja upoštevati, da se Grki od dela zvečine ne pretegnejo. Življenju se v tistih krajih, kot povsod na Mediteranu, ne mudi in marsikateri črnogorski vic seže tudi južneje. Poleg tega dobršen del otočanov miga le za časa turistične sezone, medtem ko preostalih sedem mesecev ležerno zoba olive in feta sir.
Skratka, opankarji so, kot vemo, zagrizli v dno. A niso krivi samo prevarantski oblastniki, ki so Bruslju prikrivali bilanco, marveč tudi ovčarsko prebivalstvo, ki je to podpiralo kljub slutnji, če ne že zatrdnemu védenju, da reči ne štimajo. In, kot se za vrh Balkana spodobi, grabilo, kolikor se je nagrabiti dalo. Zdaj, ko je nova vlada zategnila pas, dvignila davščine, zamrznila pokojnine in le porezala, a ne ukinila bonuse javnih uslužbencev, pa se je rulja uprla. Samooklicani ponosni nasledniki Herkula, Leonidasa in Aleksandra Velikega so Atene nekajkrat spremenili v vojno cono in z molotovkami terjali nazaj nagrade za obvladanje Excela ter vestno umivanje rok. Preostala Evropa, tista, ki je obubožani deželi namenila milijardna kobajagi posojila, je lahko te prizore zgolj zaprepadeno opazovala.
Po mojem bi se morala država obnašati kot podjetje. Če so nameni vodstva iskreni, naj vsi zavihajo rokave in pripomorejo rešiti zajebano stanje. Sočasno pa bi se bilo treba v taki brezizhodni situaciji ozreti po prodaji imovine. Prepričan sem, da bi nekaj otokov hitro našlo kupce. Velika Britanija bi recimo z veseljem odkupila Krf, ki je itak rajska destinacija za vse angleške huligane. Seveda se kaj takega ne bo zgodilo, pa tudi ljudskega razuma žal ni. Namesto da bi pozdravili turiste, ki jim nosijo tako potrebne evre, se z neprestanimi stavkami v prometu delajo norca iz vse Evrope. Mi, sami siromaki, pa jih še podpiramo. Kakšna denarna pomoč neki, iz Unije bi jih zabrisali.
Grčija se mi dopade. Rad grem tja na počitnice in antika me je od vselej privlačila. Ampak ko o temle premišljujoč že tretjo uro ždim v avionu na kretskem letališču, ker so se kontrolorji tik pred vzletom odločili za popolno stavko, si ne morem kaj, da se ne bi pridušal »HELENI KRETENI!« In to ne samo na Kreti. **LordFebo**

OGLAŠEVALCI

Ni šlo drugače, kot da smo najbolj pričakovano igro zadnjih let predstavili že na naslovnici.

Igralec na odru je med otročjim pretvarjanjem, da pred seboj drži volan, obračal roke po zraku, njegove smešne kretnje pa so prek kamere vodile avto po vijugasti cesti. Nič gasa in nič bremze, kaj šele šaltanja, le nenatančno gestikuliranje vprašljivega videza, ki zna priložnostnemu virtualnemu dirkaču prislužiti slinček in bivanje v oblazinjeni sobi z rokami na hrbtu. Nisem bil edini, ki se mu takole steviewonderjevsko kriljenje po luftu pač ni zdelo obetavna futura dirkanja.

Kdor ima opravka z deset in več let starim avtomobilom oziroma z zelo poceni sodobnikom, se z izjemo zunanjega dizajna novincev, ki je na ogled zastonj, sploh ne zaveda, kako so ti osnovnoživljenjski, a obenem tako poželjivi stroji vsakdana napredovali. Pod pločevino se skriva stotine inovacij, od prikritih tehnologij v motorju in menjalniku ter boljših in žlahtnejših materialov prek pasivnih varnostnih elementov in ekoloških lastnosti do izvirnih, naprednih drobnarij, kot so kljuke in žarnice. Tisto, kar voznika najbolj zadeva in ga, če je nevajen, tudi najbolj prevzame, pa je cela vrsta dejavnih, občutnih sistemov, ki lajšajo vožnjo. Pred več desetletji, ko vse te elektronike še ni bilo, je bilo šofiranje dosti bolj neposredno, pri čemer sta bila pomembna tako fizična moč kot motorika udov. Kakšen ABS, ESC in pomoč pri obračanju volana neki. Vse si moral storiti s finomehaničnim koordiniranjem štirih okončin, treh pedalk, obroča in prestavne ročice. Da kolesa niso blokirala ali zdrsovala in zadek plesal, sta bili veščini dobrega šoferja, ne avta.

Omenjene tri tehnologije in še kakšna več so dandanašnji privzete avtomobilske lastnosti in o njih pravzaprav sploh ne razmišljamo. In nivo pomagal se že v srednjem razredu občutno dvigne. Najbolj znana razbremenitvena komponenta je avtomatski menjalnik, ki v eni potezi odpusti dvoje osnovnih komand – ene ročice in enega nožnega pritiskala. Z njim v paketu praviloma pride tako imenovani tempomat, ki zaklene in vzdržuje hitrost. Nadgradnja opeke na gasu, ki so jo uporabljali turški gastarbajterji, torej. Potem so tu razna tipala, ki temnijo ogledala, vklapljajo brisalce in jačajo ter obračajo luči. In tišajo radio in premikajo retrovizorje, ko gremo vzvratno. Ter piskajo z vseh koncev pri parkiranju. V kategoriji više je helpov še več. Avtomobil sam od sebe zavira, da ohranja varnostno razdaljo. Senzorji zaznavajo promet v mrtvem kotu. Volan daje povratni odziv, ko se približamo robni črti. Potovalni računalnik predlaga postanek po določeni kilometraži. Obstaja celo sistem za bočno parkiranje, pri katerem vozilo samodejno obrača kolesa. In nenazadnje, določeni superšportniki imajo gumb za optimalen štart, ki povsem izniči potrebo po usklajevanju pedal. Knof in gas do daske, avtomatika pa poskrbi, da lahko na dragracu zmaga vsak japi.

Vožnja z modernim avtomobilom po avtocesti zahteva le še ležerno obračanje krmila. Če je promet tekoč, noge domala niso več potrebne. Hitrost je vzdrževana samodejno, za silo pa sta na obroču itak tipki za odvzemanje in dodajanje plina. Prvinskega užitka taka vožnja seveda ne ponuja, prej se zgodi, da voznik zaradi nedejavnosti zakinka. Je že tako, da visoke kazni, duhamorne avtoceste in konec koncev tudi varnostna osveščenost itak že v kali zatrejo kakršnokoli uživaško 'športnejše' volaniziranje. Smo že blizu trenutka, ko bomo ob uvozu na hitro cesto postali del tekočega traku, ki bo utirjeno peljal vse udeležence do željenega izvoza?

Microsoft je na nedavni predstavitvi kinecta pokazal tudi dirkaški projekt Forza 4, pospremljen s sloganom 'Welcome to the future of racing'. Igralec na odru je med otročjim pretvarjanjem, da pred seboj drži volan, obračal roke po zraku, njegove smešne kretnje pa so prek kamere vodile avto po vijugasti cesti. Nič gasa in nič bremze, kaj šele šaltanja, le nenatančno gestikuliranje vprašljivega videza, ki zna priložnostnemu dirkaču prislužiti slinček in bivanje v oblazinjeni sobi. Nisem bil edini, ki se mu takole steviewonderjevsko kriljenje po luftu pač ni zdelo obetavna futura dirkanja. A kljub temu, da o igri niso povedali nič več, bi bilo naivno misliti, da bo založnik svojega paradnega dirkaškega konja spremenil v nekaj za dedke in babice. Tak lahkoten način, sličen skorajda resnični nenavdihnjeni vožnji, bo bržda vključen, toda sem prepričan, da bo glavnina še vedno zahtevala vse ude in veliko več pravomoške šoferske natančnosti. Mora, kajti navidezni svetovi bodo kmalu edini poligoni take zabave. Avtofilska vožnja, katere namen ni samo cilj, marveč tudi pot, je v zatonu. Takšen je pač razvoj tehnologij, ki gredo vselej v smeri robotike.

Oni dan sem v spomin na stare čase izklopil vso elektronsko potuho, obrisal prah z zavolanskih pretikal in se pognal proti morju čez Črni Kal. Ne vratolomno, le za vajo za prihajajoči Gran Turismo 5. Davno pozabljeni metuljčki v trebuhu, ki pridejo ob bočnih pospeških, trimestni hitrosti na navadni cesti in delovanju turbine s polnimi pljuči so spet razprostrli krila. Balzam za dušo. Režalo se mi je kot opici, ki je našla zaboj banan!

David Tomšič



Electronic Arts najavlja. Obilno.
Veliki kalifornijski založnik je v preteklih tednih v več najavah razprostrl načrte za mnogo mesecev. Vmes se najde celo kaj drugega kot sekljanje, dasi bo letečih črevc še vedno precej. Na primer v **Darksporu**, ki bo križanec akcijade in frpjke, čeprav gre za igro v univerzumu Spore, ki je peskovniška strategija. Širom galaksije bomo nabirali srborita bitjeca, jih mutirali in opremljali s krepelci ter jih pošiljali v boj. Pri tem bomo lahko za kozmetične prijeme uporabili kar že znani Spore Creature Editor. Naslov počno v studiu Maxis, kjer je nastal Spore. Znan je februarski izid za PC, pozneje ga kanijo prirediti za konzole.



Kar dva prihajajoča naslova bosta razveselila ljubitelje The Sims. Najprej bo trojka dobila še tretjo večjo razširitev, **Late Night**. Gre za podobno reč, kot jo veliki ljubitelji človečkov poznajo iz dodatkov za prvi igri, torej poplesavanje v nočnih lokalih in smukanje mimo barmanov. Toda v novem 'poklicu' bomo lahko tudi vampir. Navi že planira, kako bo napravila svojega Edwarda. Nagega. Čisto nova reč v svetu Simsov pa bo **The Sims Medieval**, ki bo serijo prestavil v srednji vek. Klikotali bomo po kraljičnah, dojiljah, kovačih ter vaških goslačih brez posluha in jih skozi kveste razvijali ne dosti drugače kot v trojki. A igra bo šla še dosti dlje, saj se ve, da bo na primer moč vladati deželam, zavojevati tuje gmajne in do neke mere graditi mesteca, kar da slutiti na elemente iz SimCityja in drugih strategij. Spomladi naslednje leto za PC in mac.



Še en EAjev prišlek bo **Create**, za katerega Sonyjevi zanesenjaki že kričijo, da je klon LittleBigPlaneta s PS3. To jim gre težko zameriti, saj bo tudi EAjeva igra mešanica fizikalne miselnice nalik The Incredible Machine in izdelovalskih orodij. Špilavci bodo skozi vrsto stopenj iskali rešitve za raznolike izzive in z uspehi odklepali gradnike, s katerimi bodo lahko nato sestavili lastne umotvore. Avtorji stremijo k čim bolj svobodnim rešitvam ugank, do katerih bi bilo moč priti po mnogo različnih poteh. V primeri s Sonyjevim tekmecem stavijo na ponudbo za več platform, kajti Create bodo novembra letos poleg PS3ja, kjer bo podprt tudi move, videli še PC, mac, xbox 360 ter wii.



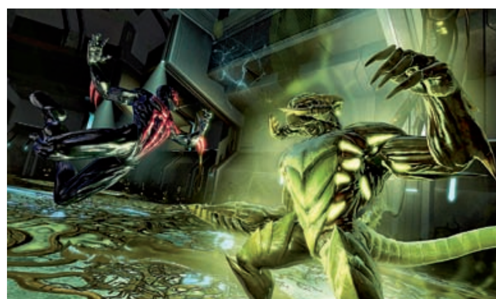
Spider-Man: Shattered Dimensions

V novem špilavnem Pajkomožu, ki bo v osnovi kot vedno doslej tretjeosebna pretepalska arkada, se bomo podali na lov za koščki skrivnostnega artefakta, zvanega Plošča redu in kaosa. Predmet pogube se je po spletu čudnih okoliščin razletel na štiri dele, ki so končali v prav tolikih dimenzijah. Nam bo zaupana naloga, da jih, zanašajoč se na superjunaške pajkovske sposobnosti, v štirih različnih okoljih poiščemo in spet združimo. Spider-Man, Spider-Man, does whatever a spider can!









Delitev stvarstva na več svetov je kajpak le opravičilo za to, da bomo skočili v oprijete kostume peščice med seboj drugačnih Uomo-ragnov, ki izvirajo iz različnih Marvelovih stripovskih obdobij. V klasični dimenziji 'amazing', ki jo večina stripofobov pozna iz risank in filmov, se bomo v tradicionalni rdečemodri opravi zanašali zlasti na pajčevinsko karafekanje. Po okolici se bomo premikali z brizganjem lepljive bele snovi iz udov ("Smegma-Man, Smegma-Man, does whatever a pervert can!"), sovrage pa kaznovali s krepeli, ki jih bomo na licu mesta oblikovali kar iz mreže. Denimo z macolo ali ogromnimi pestmi. Običajne in šefovske kanalje, med katerimi potrjeno ne bodo izostali Scorpion, Green Goblin, Hammerhead, Juggernaut, Hobgoblin in Vulture, bomo rešetali tudi s pajčevinskim oprijemanjem in lučanjem izruvanih kosov terena, lesenih zabojev ter drugih nefiksiranih predmetov.
Nekoliko drugačno bo igranje v dimenziji '2099'. Tu bomo nepridiprave po vertikalno zastavljenem futurističnem mestu zasledovali v prostem padu in se izmikali oviram. V boju pa si bomo pomagali s 'pospešenim vidom', unikatnim talentom, ki bo dopuščal upočasnjevanje dogajancije na zaslonu. Po drugi strani bo Pajkomož iz črnobele razsežnosti 'noir', ki bo temeljila na stilistični podobi iz tridesetih letih prejšnjega stoletja, občutno bolj švohoten borec. A nič zato, saj se bo zanašal na skrivanje v sencah, kjer bo neviden, in zahrbtno onesposabljanje capinov. Četrti Spinnenmann, ki so ga avtorji Beenox nedavno razkrili na sandieškem sejmu Comicon, pa bo domoval v dimenziji 'ultimate'. Krasila ga bo zloglasna črna simbiotska oblekica alienskega izvora, iz katere se rojevajo tentaklasti izrastki. Deljenje zaušnic bo tod lažje kot drugod tudi zato, ker bo z uspešnim mikastenjem moč napolniti namenski merilnik ter vstopiti v način 'besnenja', kjer bomo malodane vsemogočni. Vsaj dokler bomo udarce brez premora povezovali v bučna zaporedja.
Sliši se obetavno, toda s franšizo Spider-Man smo se že tolikokrat opekli, da ... Friend or Foe (J175, 32) je bil debilajzorski izdelek za sodobne froce, porazni Web of Shadows pa je publika upravičeno spregledala. Z rajanjem velja zatorej počakati vsaj do izida. Ni več daleč. (cs) ***Activision za PS3, xbox 360, wii in DS, 7. septembra***

Nekaj malega več smo izvedeli še o nekaj ostalih špilih. Drugi del American Mcgee's Alice je zadobil naslov **Alice: Madness Returns**. Punčara bo tokrat izpuščena iz umobolnice v domačo nego v London, kjer bo urno pogruntala, da se nočnim moram na ta način ne da ubežati in da je najboljše sredstvo proti njim velik, nabrušen mesarski nož. Vrsto rezil bomo vihteli tudi v **Kingdoms of Amalur: Reckoning**, kakor je dobila ime igra, na kateri že nekaj let garajo stripar Todd McFarlane (Spawn), fantazijski pisec R. A. Salvatore in dizajner Ken Rolston, oče Obliviona. V združku akcijske sekljačine in pohajkovanja po odprtem fantazijskem svetu nas čakajo nas rogati mišičnjaki z gigantskimi kladivi. Za konec so pri EAju povedali, da je v delu naslednji del boksarske serije, imenovan **Fight Night Champion**, ki bo imel docela prenovljen bojni sistem. Kdaj in kako, ne povedo.



En pehar svežih hrušk

Neodvisniški studio Runic Games neumorno dela na **Torchlight 2**, ki ga bo PC uzrl spomladi naslednje leto. Najočitnejša novost bo sodelovalno štorijalno špilanje za dva, podprto s samodejnim iskanjem soigralcev. Poklici bodo tokrat štirje, več pa se bomo pojali nad zemljo. Nadaljevanje bo jeseni 2011 dobil tudi Batman: Arkham Asylum, podnaslovljeno z **Arkham City**. Ime označuje del Gotham Cityja, ki so ga spremenili v velik zapor in bo novo netopirjevo igrišče. Prvič bomo uzrli Two-Faca in Mr. Freeza, Batmana pa bo šeškala Catwoman. Pride na PC in obe veliki konzoli.

Relijaška serija od Codemasters takisto dobiva nov izvod. **Dirt 3** naj bi poziral s hudimi vremenskimi učinki, namigujejo pa tudi na proge za gymkhano, poligonsko vožnjo okrog zajebanih preprek. In Kena Blocka.



Nismo še fertik z nadaljevanji, svojega bo deležen Operation Flashpoint. S podnaslovom **Red River** se bo dogajal v Tadžikistanu, kjer bodo štalo spet počeli Kitajci, ameriški marinci pa jim jo bodo delali nazaj. Naslov bo posebej prirejen sodelovalnemu igranju v četvero. Naslednje leto za PC, xbox 360 ter PS3.

In haha, še en sekvel. Activision bo resetiral helikoptersko serijo **Apache: Air Assault**. Tokratni naslov počnejo pri Gaijinu (IL-2: Birds of Prey), z modernimi topnjačami pa bomo frčali po severni Afriki. Igra bo imela dva načina, za začetnike in maherje, in dospe jeseni letos za xbox 360 in PS3.

Zopet bomo sukali!

Vseh pet, ki vas je igralo lanskoletni DJ Hero, bo razveselilo dejstvo, da so kljub dokaj mizerni prodaji izvirnika najavili nadaljevanje oziroma dodatni plošček. Simulacija sukanja plošč, ki je v žanr ritemskih špilov vnesla nekaj prepotrebne svežine, se je manjšim pomanjkljivostim navzlic igrala dobro. Glej Joker 196. Za dvojko pa obljubljajo popilke na pravih mestih.



Osnova ostaja enaka, se pravi ritmično žokanje gumbov v skladu z navodili, kar smo in bomo počeli z namenskim igratorjem v obliki mešalke in gramofona. Ker smo jamrali nad nesmiselnostjo rabe mikrofona v prvem delu, saj dretje na igranje ni imelo vpliva, bo glavna novost karaokasto MCjanje. Kričač se bo lahko pridružil do dvema didžejema. Tokrat bo v karierni način dodana zgodba, kjer bomo spremljali nadebudnega didžeja na poti od Metelkove do Ibize. Poleg tega kanijo izboljšati večigralstvo in improviziranje dvigniti na nov nivo s sempli, vezanimi na mikse, ter z bolj realističnim skrečanjem. Glede nove muzike izstopajo Prodigy, 2Pac, Crystal Method, Orbital in prgišče drugih. Na vseh konzolah ponovno zajezdimo oktobra.



In spet bomo krulili!

Dasi karaok na Sonyjevem štantu na E3ju ni bilo videti, založnik ne bo zanemaril blagovne znamke Singstar, ki se je prodala v 22-milijonski nakladi. Za jesen so tako napovedali dva velika naslova, ki naj bi serijo bistveno izboljšala. Prvi ima pripono Dance in bo poleg osrednjega petja v navezi z igratorjem move omogočal plesanje. V drugem, Guitar, pa bo moč poprijeti za kitaro po vzoru uveljavljenih kitarščin. Obe igri bosta izrazito družabni, saj bosta spodbujala štiri vzporedne igralce (dva pevca). Razvijalci so namreč ob pregledovanju mnogih domačih filmčkov singstarjevskega žura videli, da je pred TVjem zbrana često večja družba in da nekaterim, ki so cepljeni proti posluhu, ni do vokaliziranja, bi pa muvali. Ali brenkali. Sony ne namerava izdelovati lastnih kitar in obljublja združljivost z obstoječimi.

Novi Bond s tresočo kamero



Kdor meni, da je vohunščin odločno premalo, bo vesel novice, da Activisionov studio Bizarre Creations počne novo bondovščino, Blood Stone. Tretjeosebna akcijada za PC, xbox 360, PS3 ter DS bo v aston martinu pridirkala za božične praznike. Bondu bo glas in stas posodil aktualni Daniel Craig, povrhu pa bo zraven še znano ženšče, britanska pevka Joss Stone, ki bo predstavljala samo sebe (ehehe, Blood Stone – Joss Stone). Za špil je skomponirala naslovno melodijico, čisto v slogu celovečercev. Filmsko naj bi bilo tudi dogajanje, s kopico pretepov, streljanj in zasledovanj, kar nas kajpak spomni na The Bourne Conspiracy. Upamo, da Bondov šarm ne izostane.

Svet potrebe po hitrosti že na voljo za vse

Čeprav je Need for Speed World, množično mestno dirkanje, prešel v komercialno različico že konec julija, smo se odločili, da z opisom zavoljo skope vsebine še en mesec počakamo. Sicer dvomimo, da bo tedaj dosti bolje, vendar bomo po mesecu dni imeli manj zadržkov za zlivanje gnojnice po tem nenavdihujočem in nesmiselnem izdelku kot le teden dni po izidu. Itak je reč v osnovni izvedenki na World.needforspeed.com na voljo zastonj, zato jo lahko precej časa igrate brez stroškov in se sami prepričate v njeno neperspektivnost. Le čez deseto stopnjo izkušenosti ne boste prišli, pa tudi avtomobili bodo na voljo zgolj najbolj bedni.



Sami smo sicer v upanju, da je plačljiva verzija nadgrajena, plačali dvajset dolarjev enkratnega stroška, a tudi, če ne bi. Docela arkadno in prevečkrat trzajoče dirkanje po somestju iz Carbona in Most Wanteda je namreč zabava le na kratek rok. Tudi zato, ker se nove dirke odpirajo polžje počasi, vrsti pa sta samo dve: od A do B in krožno. Napredovanje in policaji ne doprinesejo mnogo.

Comic-Con 2010
V kalifornijskem San Diegu se je bilo letos najbolje znajti od 22. do 25. avgusta, ko se je kot vsako leto dogodil Comic-Con, festival vsega domišljijskega. Kar se iger tiče, sta nas najbolj presenetila založnika Capcom in Namco, ki sta najavila križanca svojih pretepalk Street Fighter (4) in Tekken. Parjenje bo šlo v obe smeri: najprej nas čaka Street Fighter X Tekken (X se prebere 'cross'), ki bo like obeh univerzumov postavil v grafično okolje SF4. Špil naj bi na xboxu 360 ter PS3 izšel šele nekje na začetku 2012. A še dlje naj bi čakali na Tekken X Street Fighter, ki bo like iz obeh franšiz vrgel v 3D. Capcom je ob tem radostni množici obelodanil Street Fighter 3: Third Strike Online Edition, posodobljeno nalinijsko verzijo slovite pretepalke. Ne bo je še letos.



Sega počne igro o striparskem junaku Thoru, ki je namenjena spremljanju celovečerca maja naslednje leto. Šlo bo za tretjeosebno akcijado, v kateri bomo s pravljičnim kladivom mjolnirjem mahali po raznoraznih beštijah in čarali viharje. Xbox 360, PS3, wii in PSP bodo videli trirazsežno inačico, DS pa posebno, 2D-ploščadno. Še en striparski muvi bo dobil spremljajočo videoigro, kajti Green Lantern: Rise of the Manhunters bo poleti 2011 dospela na xbox 360 PS3, wii ter DS. Kaj dosti o vsebini še ni znanega.
Filmska zvezda šova je bil verjetno Sucker Punch, za marec naslednje leto napovedani film Zacka Snyderja (300, Watchmen). Režiser zadevo opisuje kot 'Alice v čudežni deželi z mitraljezi, zmaji, bombniki in bordeli.' V njem nastopajo šolarke z meči in brzostrelkami, kaj več pa sploh ni treba povedati.
Michelle Rodriguez bo spet špilala soldatinjo (nemogoče!), in sicer v Battle: Los Angeles, kjer kalifornijsko velemesto napadejo zli nezemljani. Igralci film primerjajo z Modern Warfare in Halom. Ljubitelji resnejše znanstvene fantastike medtem opazujejo oktobrski nizkoproračunski Monsters. Film, podoben Districtu 9, bo govoril o naselitvi nezemeljskih bitjec v mehiški pragozd.



Ob tem velja omeniti Saw 3D, ki naj bi bil zaključni del krvave serije, in Piranho 3D, ker bo zareeees krvava. Razgriz ne bo prizanesel niti joškam. Za konec se je od nikoder pojavil Johnny Depp in povedal, da v novih Piratih s Karibov, On Stranger Tides, sploh ne gre iskat tolmuna mladosti in da on sploh ni alkoholik. Pritrdila mu je pisana druščina robinov, iron manov in predatorjev, ki so se povsem slučajno smukali okoli.

Two Worlds 2

Pišuka, če ima špil v naslovu dve dvojki, mora biti nekaj izjemnega! Še posebej, če gre po korakih srednjega poloma, ki se je imenoval Two Worlds. Zanimivih prijemov v tej tretjeosebni, od zadaj gledani frpjki, ki so jo radi primerjali z Gothicom 3 (običajno v povedih, da je precej slabša), sicer ni manjkalo. Poljski avtorji Reality Pump, ki jih poznamo po seriji strategij Earth dva tisoč nekaj, so izpostavljali samosvoje čaranje in klepanje lastnih orožij ter peskovniško odprtost. Toda kompleksni nalogi niso bili dorasli, saj je bil izdelek hroščav, neroden in narejen napol, zato je v Jokerju 167 prejel temu ustrezno oceno 59. Pravijo, da bo zdaj vse drugače, tudi zato, ker je založnik South Peak bolj odvezal mošnjiček.
Fabula se bo pričela plesti pet let po prvem Dvosvetu. Vaš lik ne le, da ni našel sestre, ki jo je iskal v prvencu, povrhu je pristal v ječi, od koder ga rešijo – orki, smrtni sovražniki ljudekov! Nebodigalen znova pograbi bridko krepelo in se poda v spletke, ki jih je zakuhala sprta sedmerica ras v očetnjavi. Hkrati se bo trudil spraviti s prestola novega tirana, ki je izkoristil vašo abdikcijo boga ognja v enici.
Prizorišče bo kajpak znova dežela Antaloor, ki pa je bila deležna temeljite grafične prenove. Novi srček, v katerem bomo junaka še vedno zijali v hrbet, naj bi bil dosti bolj otrebljen žužkov, posebej tistih, ki so povzročali hojo skozi zidove in zatikanje obnje. Istočasno naj bi odpravil vse, prav vse težave glede vmesnika. Zanimivo je, da avtorji to posebej izpostavljajo, kot da zloščenost ni samoumeven element iger. Hja, v Vzhodni Evropi ni, kot vemo iz izkušenj.
Dodatno bodo nadgradili čaranje in kovanje, zato bo moč ustvariti na milijarde coprnij ter orožij. Tudi magičnih napojev bo moč scimprati nebroj, za kar po novem skrbi alkimistični sistem PAPAK. Ne, res se tako imenuje. Zakon. Vsesplošnemu napredku ustrezno naj bi bil boj čisto nova izkušnja, k čemur naj bi največ pripomogla izboljšana umetna pamet in napreden borilni sistem. Dotični naj bi vseboval kup napadalnih in obrambnih potez ter poudarjal taktično postavljanje v prostoru. Izostalo naj ne bi niti večigralstvo, ki ga je poznala že enica. Zdaj bo baje celo zabavno, posebej novi vaški način, ki naj bi temeljil na pridelovanju dobrin in trgovanju z njimi. Strategija v frpjki? Zakaj pa ne.
Skratka, veliko pogojnikov in pod njimi nekaj tlečega upanja na ugodno presenečenje za vse sestradane sekljače goblinov. (qt) ***SouthPeak za PC, PS3 in xbox 360, septembra***







PS Store naposled le v Sloveniji
Govorice pravijo, da bo Sony Slovencem odprl duri playstationove digitalne štacune PS Store še ta mesec. S tem bomo pod Alpami končno dobili vse, za kar smo z nakupom playstationa 3 plačali, torej tudi dobrodošel dostop do vseh snemljivih vsebin, od zastonjskih preizkusnih verzij prek dodatkov oziroma tako zvanih DLCjev do celotnih iger. Doslej smo morali v ta namen zanikati svojo narodnost pri stvarjenju računa in se posluževati tujskih kreditnih kartic oziroma predplačniških bonov. Sočasno to pomeni tudi slovensko splovitev PSPja go. Upajmo, da res.

MyWorld = Facebook + GTA
Studio Realtime World se je proslavil s Crackdownom in ravnokar na svetlo spravil nalinijsko akcijado All Points Bulletin. (Zakaj še ni opisa? Zato, ker so napovedali, da bodo čisto spremenili strelski in vozni sistem, kar utegne spremeniti ves špil.) Toda izkazalo se je, da so od začetka svojega obstoja delali na nekem drugem projektu, ki je igra samo na pol! Project: MyWorld bo namreč združek socialnih omrežij in peskovniške igre. Osnova bo trorazsežni model resničnega sveta, ki ga bodo do hiše natančno izpopolnjevali uporabniki sami prek Wikiju podobnega sistema. V tem okolju bomo kofetkali z virtualnimi (in nemara resničnimi) sosedi, trgovali s posestvi, dirjali po ulicah in gazili nemočne stare mame. Okej, podrobnosti še niso znane, več bomo izvedeli zgodaj naslednje leto, ko se začne odprta preizkusna faza. Skeptiki že opominjajo, da vse skupaj spominja na Second Life, toda avtorji trdijo, da se njihov projekt ne bo izrodil.







Marvel vs. Capcom 3

Le vprašanje časa je bilo, kdaj se bodo vnovič udarili liki iz Capcomovega igrarskega ter Marvelovega stripovskega univerzuma, in uspeh (Super) Street Fighterja 4 je idejo pohvalno pospešil. MvC3: Fate of Two Worlds sicer ne teče pod istim srčkom kot SF4, toda vpliv Uličnega bojevnika je jasno viden v 2,5D-pristopu, torej 3D-likih in ozadjih na dvorazsežnem tepežkarskem polju. Tudi predimenzionirani grafični slog odzvanja novega Street Fighterja. Bo pa igranje bolj dostopno vsakdanjemu špilavcu, saj bo igra namesto štirih gumbov uporabljala le tri – nizek, sredinski in visok žvajz po zgledu Tatsunoko vs. Capcom za wii (J200, 80). Capcomov izrecni namen je, da bi z Marvel vs. Capcom 3 dosegli še širšo publiko kot s Street Fighterjem. Zlasti ljudi, ki pretepačin ne igrajo, ker se jim zdijo preveč zapletene. Tako bo poudarek še bolj na bliskoviti hitrosti in bombastičnih kombinacijah, ki bodo štele več ducatov udarcev. Nasprotnika bo moč v zrak odfedrati s pritiskom enega samega knofa, nakar ga v luftu nemočnega obdelati kot Artur Štern volhko LaToyo. Seveda bo moč v okviru runde znova menjavati osebe in izvajati skupinske napade, kjer bo pomembna sinergija izbranih. Fajterjev bo najmanj trideset, med njimi Captain America, Hulk in Wolverine na Marvelovi strani ter Ryu, volkulja Amaterasu in Dante iz Devil May Cry na Capcomovi. Kljub obljubam na rovaš nedeljskih strank pa ne dvomimo, da se bo v MvC3 našlo marsikaj dobrega za hardcorovce. (sn)

Capcom za xbox 360 in PS3, 2011

NHL 11





Nič manj kot dvajseta obletnica serije NHL se bo pisala, ko naslednji mesec izide 11. Oštja, že?! Bo treba spisat anale! Nič bati, ne bo tako hitro, smo preveč zaposleni. Med drugim z naštevanjem funkcij v novi next-gen hokejščini, za katero žal nič ne kaže, da bo ugledala računalnike. Kar se tiče dogajanja na ledu, bo največja novost dinamični fizikalni model, ki bo poslal v slačilnico vnaprej določene animacije pri trkih igralcev. Ko bosta hokejista butnila eden v drugega, bo sveži srček na licu mesta izračunal, kaj se naj zgodi, v skladu z več dejavniki: najmanj hitrostjo gibanja teles, njuno maso in višino ter kotom srečanja. Nizek, čokat športnik bo višjemu morebiti spodbil noge, glave bodo udarjale ob ograjo in palice bodo letele naokoli, da bo veselje. Nemara tudi kak zob. Palice bo moč tudi metati na pot ploščku, jih pobirati in nositi sotrpinom ter žalostno strmeti, ko se bodo zlomile. Fizikalni model seveda ne bo dodal le vizualne lepote, marveč bo vplival na taktiko, utrujenost, izbiro liniji in še kaj. Buliji naj bi bili zdaj bolj kompleksni in odvisni predvsem od spretnosti, saj bomo v njih imeli direkten nadzor nad palico. Kar se tiče modusov, bodo vdelali izdelavo lastnega moštva z nabiranjem kart z igralci po zgledu Ultimate Teama iz Fife, prisotna pa bo tudi kanadska liga CHL. Če poskrbijo še za Slovenijo, navržejo dodatne nove načine, izboljšajo umetno pamet kameradov, natrenirajo sodnike, ostreje ločijo vloge na ledu, poskrbijo za ikonsko podajanje in nehajo s poudarjanjem pretepov, bi lahko dobili ultimativno simulacijo hokeja na ledu. (sn)

EA za PS3 in xbox 360, 7. septembra

Patrician IV



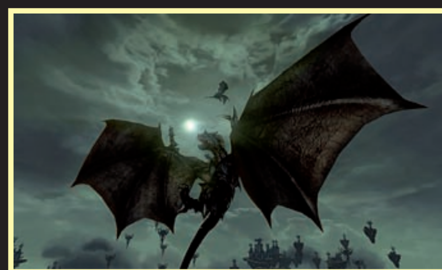
Patrician kaj? Gre za star niz trgovskih iger založnika Ascaron, ki sega še v leto 1992. V štirici bomo kot v predhodnih delih nastopili v hlamudračah rejenega evropskega srednjeveškega trgovca. Sprva bo tip nedolžen branjevec, ki pa ima sanje postati nič manj kot prvi v Hansi, veliki zvezi trgovskih cehov, ki je v poznem srednjem veku obvladovala srednjo in severno Evropo. Skrbno bo treba motriti porabo in ponudbo, najemati ladje in vozove ter mestom dostavljati, kar bodo želela. Seveda po karseda visoki ceni, toda odjemalcev ne bo pametno odirati, saj nam bo to nižalo ugled, ljudje pa bodo lahko zaradi nas celo prišli na boben. Z rastjo bomo mogli denarce vlagati v nepremičninske posle in se iti politiko, pri čemer bomo trčili ob tekmece. Nadnje bomo lahko naščuvali roparje in pirate. Avtorji Gaming Minds pravijo, da bo igra lahkotnejša kot prejšnji deli in primerna za začetnike. Pacajo jo že kar nekaj časa, toda Ascaron je šel lani kaput in šele pred nekaj meseci je naslov pobral nemški založnik Kalypso. Zdaj z razvojem kaže dobro in končni izdelek je domala pred vrati. (ag)

Kalypso za PC, septembra



Divinity 2: Flames of Vengeance

Druga Božanskost: Ego Draconis (Joker 197, 79) je imela to smolo, da je izšla praktično hkrati z Dragon Age. Tako je kljub solidni izdelavi in privlačni štoriji, ki je vlekla k igranju, ostala po krivici spregledana. Hej, redke so igre, v katerih postaneš zmaj! Vseeno pa je bil naslov dovolj uspešen, da so lahko Larian pričeli z izdelavo dodatka. Flames of Vengeance bodo vsebovali približno dvajset ur igranja in kakih 35 novih kvestov. Že ime pove, da bo glavni junak poiskal zadoščenje za nenadni preobrat, ki je zgodbo postavil na glavo. Igrati bo moč z likom iz izvirnika, ki ga bomo potrebovali za namestitev, če pa bomo brez posnete pozicije, bo moč ustvariti lik dovolj visoke stopnje samo za razširitev. Grafični srček naj bi bil po inštalaciji Flames deležen temeljite prenove in razhroščenja ter že prej solidna podoba naj bi bila zdaj še lepša. Namečkoma bo dodatek na izboljšan način zaključil drugo dejanje načrtovane trilogije in s tem odpravil enega večjih očitkov Divinity 2, ki je razjaril večino igralcev. Nemci se z njim že zabavajo, ostali bomo počakali do jeseni. (qt)





Dtp za PC in xbox 360, oktobra

Greenpeace še vedno strog

Najbolj zloglasna okoljevarstvena organizacija je kot vsako leto ocenila proizvajalce zabavne elektronike glede na škodo, ki jo po njihovem zaradi nastanka naprav utrpi naš planet. Lansko leto je bil zlasti odmeven podatek, da je Nintendo na lestvici od 0 do 10, pri čemer desetica pomeni praktično ničeln kvarni vpliv in je zatorej ideal, zbral vsega skupaj 0,8 točke. A predvsem zato, ker večine proizvodnih informacij ni dal v javnost in so ocenjevalci ob manku podatkov v posamezni kategoriji samodejno pritisnili nulo. Letos je bil radodarnejši in zavoljo tega zbral 1,8 točke, kar ga še vedno postavlja na sam rep. Tu mu dela družbo Lenovo (1,9). Microsoft je letos nabral 3,3, Sony pa 4,9 točke, enako kot Apple. Najbolje sta uvrščena Sony Ericsson (6,9) in Nokia (7,5). Pri izračunih upoštevajo vse mogoče, od uporabljenih nevarnih snovi in izpusta ogljikovega dioksida pri proizvodnji onegajev do energetskega izkoristka napajalnikov ter možnosti recikliranja.

Prva domača 3D-kamera

Panasonic dela vse, da bi bil pionir na 3D-področju, in po splovitvi pohvaljene plazme že pripravlja stereoskopsko potrošniško kamero. V osnovi bo to precej klasičen kamkorder z oznako HDC-SDT750, zmožen zajemanja slike 1080p (tri 2,5-milijonska tipala CMOS) ter opremljen z vsemi naprednimi Panasonicovimi tehnologijami za stabilizacijo, odpravo šuma, prepoznavo obrazov in tako dalje. Posebnost naprave pa bo dodaten pretvorni objektiv z dvema lečama, ki bo poskr-



bel za dvogleden video po načinu side-by-side. To pomeni, da bo imel 3D-posnetek vodoravno polovično razločljivost. Predvajanje neposredno iz kamere bo podpiral vsak ustrezen televizor, ni pa znano, kako bo s pretvarjanjem takih filmčkov v navadni, ploskovni način. Onegaj bo v Evropi naprodaj oktobra za okoli 1500 evrov.

Razburkan sprejem iphona 4

Zorenje novih jabolk že četrto poletje povzroča masovno histerijo. Iphone 4 je konec julija dospel v večji del sveta in izid je kot vedno pospremila oglušujoča razprodanost. Najbolj opazna sprememba je prenovljeno ohišje, od koder sije ojačan displej z ločljivostjo 960 x 640. Pri Applu se radi pohvalijo, da so pike tako fine, da jih človeško oko ne razloči. Konkretno izboljšan je tudi fotoaparat. Dobil je 5 megapikslov, sekundarno kukalo na sprednji strani in zelo dobrodošlo bliskavičko. Softverski del prinaša predvsem prednosti novega operacijskega sistema iOS 4, kakršna je (navidzna) večopravilnost. To je s programsko posodobitvijo mogoče tudi na starejših iphonih 3GS. Štiričina ekskluziva je videoklic, ki pa je zaenkrat omogočen le po povezavi wifi in med dvema iphonoma 4.



● Luknjica v stranici odpira pladenjček za kartico SIM. Ta ni navadna, temveč mikro izvedba, kakršno ima ipad 3G.

A čeprav je ifon s svojimi stekli in kovino seksi, ima dizajn neželeno posledico. Če ga zgrabiš levo spodaj, kjer čemi antena, zbiješ dobršen del signala, kar lahko povzroči prekinitve klicev. Glede tega je med srenjo in branjevkami precej zavrelo. Apple se je sprva izvijal, da gre le za softversko napako in da na antensko kolcanje niso imuni niti drugi telefoni. A pod težo dokazov je klonil in zdaj vsem, ki bodo onegaj kupili do konca septembra, časti zaščitno ohišje ali odbijač. Srajčki preprečita stik prstov s kovinsko obrobo. Žal s tem spremenita videz naprave, toda ne glede na te neprilike gre telefon za med. V prvih tednih so v promet spravili več kot tri milijone enot. Ker nimamo nobenih vesti, če in kdaj bo fon zaneslo na Slovensko, za nakup ostaja najbolj zanimiva Italija. Tu bo treba denarnico odpreti še širše kot pretekla leta. Aparat s 16 GB pomnilnika v prosti prodaji velja 659 evrov, z 32 GB pa 779 evrov. Ob tem je vzporedno naprodaj prejšnja generacija 3GS, vendar oskubljena, kajti dobi se jo le z 8 GB pomnilnika za nič kaj ugodnih 539 evrov. Cene so v drugih evropskih državah nekoliko nižje, vendar je treba paziti na morebitno zaklenjenost in vezave na operaterje.

Novi kindle



● Kindlovi aduti postajajo vse dostopnejši izven ZDA. Upamo, da bo enako z zastonjskim deskanjem po povezavi 3G. Slednje je bilo doslej omejeno na Wikipedio.

V zadnjih mesecih je prišlo do občutnega znižanja cen bralnikov z e-tintnimi zasloni, zato je zanimanje zanje večje kot kdajkoli. Pocenitev kajpak ni bila brez ozadne računice, kajti že konec avgusta prihaja tretja generacija priljubljenega kindla. Velikost zaslona bo ostala 6 palcev, a ohišje bo zmanjšano za petino in bo poleg bele na voljo še v črni barvi. Kar se tiče e-črnila, obljubljajo bolj kontrastno sliko s hitrejšim osveževanjem in še nižjo porabo. Zaslona se ne bomo dotikali, ampak bomo vnovič klikljali po polni tipkovnički. Kot vedno bo poudarek na nabavljanju elektronskih knjig v Amazonovi spletni knjigarni. Poleg brezplačnega dostopa do mobilnega omrežja 3G po vsem svetu bo v novem kindlu omogočeno še spletovanje z wifijem. Dodali bodo tudi štacuno z britanskimi bukvami in časopisjem. Nakupljeno bomo shranjevali v več, 4 GB pomnilnika, ob čemer pa spet ne bo reže za dodatne kartice. Vdelan bo izboljšan bralnik PDFjev, ki bo omogočal udobnejše povečevanje dokumentov, iskanje po slovarju, zaznamke in označevanje teksta. Všečne odlomke bomo z orodjeci za povezavo s Facebookom in Twitterjem delili s prijatelji. Od znanih zanimivosti se bo vrnila možnost samodejnega branja teksta za slepe.

Tretji kindle bo naprodaj v dveh verzijah, ki se bosta razlikovali glede povezljivosti. Različica z oknom v svet 3G in wifi bo stala 189 dolarjev, oskubljenka samo z wifijem pa borih 139 dolarjev. Cene so ugodne in bralniki z dragih začetkov postajajo vse bolj dostopni. Amazon pričakuje velik porast prodaje in več kot enega kindla na družino. Daleč od resnice verjetno niso, saj so napravice že pred izidom razprodali za več tednov vnaprej.

Novi imaci in jabolčna čarobna sledilna ploščica

Apple je pred kratkim prenovil linijo svojih gospodinjskih računalnikov z enim samim kablom, imacov. Podoba ostaja enaka, torej ohišje iz brušenega aluminija in (za nekatere moteče odsevno) steklo čez prednji del. Mogoče je izbirati med 21,5- in 27-palčnim zaslonom (slednji ima ločljivost 2560 x 1440), medtem ko čipovje sega od dvojedrnega i3ja in radeona HD 4670 do štiriglavega i7 ter HD 5750. Po novem se je mogoče odločiti tudi za trdno shrambo SSD. Na žalost naprava še vedno nima HDMI-izhoda, ki ga je mac mini dobil v zadnji reviziji. Sicer obstajajo adapterji, vendar na tak način do televizorja speljemo le sliko, za zvok pa je potreben ločen kabel. Precej nes(p)odobna Applova odločitev.

So pa v Stevovih laboratorijih pripravili novost drugačne sorte. Kot opcija za 70 evrov je na voljo brezžični magic trackpad, ki nadomesti miško. Gre za povečano, namizno izvedenko sledilne ploščice z macbooka pro. Po njej drsamo in tapkamo, pri čemer podpira vse sorte prstnih kretenj za skrolanje, obračanje, zumiranje in slično. Vmesniku se je treba privaditi, a glede na to, da marsikateri uporabnik applovega prenosnika miške ne pogreša, onegaj gotovo ima potencial. Za igre pa ni.



● Magic trackpad ni klasična prenosniška sledilna površina, saj omogoča večprstne premike za najbolj pogoste funkcije, recimo poteg s palcem in kazalcem narazen za povečavo. Tak naprednejši način vnosa je predstavil iphone, nadaljevala miška magic mouse.

NAJPOMEMBNEJŠE DESETLETJE?

2000 ★ 2009

Od rojstva leta 2000 do zatona 2009 se je v igrarstvu pripetilo ničkoliko zanimivega, presenetljivega, neodložljivega in razmisleka vrednega. Morda največ v elektronski zabavi doslej. V interesantni čas pogleda Sneti.

Ena redkih stvari, ki je skupna praktično vsem igralcem, je želja po revoluciji. Pobliskavajočih oči in slinastih usten čakamo na trenutek, ko bo prišlo nekaj, kar bo spet nepopisno vznemirilo naše bistvo. Kar nas bo streslo in se nam zasidralo v spomin tako kot trenutek, ko smo prvikrat zakurblali računalnik, uzrli špil s tridimenzionalno grafiko, umrli pod roko gromozanskega šefa ~~ali bili banani s foruma~~ napisali svoje mnenje na forum. Morda ne živimo prav za rojstvo novega žanra in nastanek nikdar videne kontrolne metode. A oboje sodi med zaželene oaze na drugače precej enolični poti, za katere sem prepričan, da nudijo vodo vsem nam.

Toda pot je nujna, kajti do revolucije lahko privede le njena sestra evolucija. Nič se ne zgodi na suho, vse pride po zaslugi tistega, kar je. V grafiki so bile najprvo pike, nato vektorji, potem je ploskve zapolnila barva, nanje so položili teksture in končno je spregovoril G-Manov kozavi fris. Tiskarski stroji in telegrafi so navdihnili pisalni stroj, ta tipkovnico. Pac-Man je nastal šele, ko se je njegov avtor spomnil odrezane pice. Jaz ne bi pisal o igrah, če ne bi veliko bral in imel rad prostih spisov. Razvojnih črt je ničkoliko.

Nespametno bi bilo zato reči, da se je v minulem desetletju dogajalo malo, saj je evolucija prepredla nebo. Pripeljala je do korakov in skokcev, ki so spremenili način, kako mnogi doživljamo elektronsko zabavo. (Besni ljubitelji emulatorjev izvzeti. Zanje se je čas ustavil, blagor.) Da niso bili tako opazni kot prehod iz 2D v 3D sredi devetdesetih? Verjetno res. A bilo jih je več in čeprav mnogi niso samoumevni, to ne pomeni, da niso povzročili konkretnih tresljajev.

1. Vzpon in vpliv priložnostnega igralca

Neogibno je bilo, da se je uveljavila nova vrsta ljudi, ki se ubadajo z igrami. Elektronska zabava je bila v sedemdesetih in osemdesetih trdnjava čudakov, ki so tičali v neprodušnih čumnatah in nažigali frpje, nabite s težko razumljivimi statistikami. V devetdesetih se je ta klika že zmehčala, saj so se računalniki razširili v normalna gospodinjstva. Bum pa je prišel ravno v minulem desetletju, ko se je nedeljska populacija starih mam, žena, punc, očetov ter mlajših bratov otresla omejitve na minolovca, pasjanso in Tetris. Hardcore in casual igranje sta trčila. Posledice sta čutila oba.



Avtorji Bejeweleda 2 so PopCap. Firmo je trojica nadebudnežev ustanovila leta 2000, zdaj pa zaradi uspeha casual iger zaposluje več kot 200 ljudi.

Plaz je najverjetneje sprožil PopCapov Bejeweled. Igra iz leta 2001 je uspela iz dveh temeljnih razlogov. Prvič, v Flashu so jo spisali za spletne brskalnike, kar pomeni, da je bila najširše dostopna. In drugič, njeno zasnovo postavljanja treh draguljev v vrsto na 2D-mreži je takoj razumel vsakdo, obenem pa je vsebovala zadosti globine. Posledica? Masa folka okrog Bejeweleda in podobnih naslovčkov je zacingljala z denarci in pritegnila izdajatelje. Več tovrstnih lahkotnic je privleklo še več priložnostnih igralcev, kar je botrovalo krhanju dotlej pretežno hardcore trga in prilagajanju zasnov bolj vsakdanji stranki.

Zanimivo je, da je šlo pri tem prilagajanju skoraj vedno za poenostavljanje zapletenih konceptov za predaneže. Farmville, ki ga na Facebooku nažiga več kot 70 milijonov ljudi, se napaja iz starih kmetijskih simulacij, od SimFarma do Harvest Moona. Le da so jih prilagodili človeku, ki nima ne časa, ne volje, da bi se učil zapletenosti. Tako so hardcore igre vplivale na priložnostne.

A proces je bil tudi obraten. Marsikakega nedeljskega igralca je začelo zanimati, kako se špilajo naprednejše zadeve. Toda če je bila bolj kompleksna igra, na katero je naletel, prezapletena, predolga, prepočasi dojemljiva ali grafično neprivlačna, je odnehal. Založniki pa tega niso hoteli, ker so ostali brez ferrarijev. Zato se je marsikak špil v minuli dekadi vsaj malo prilagodil masovnemu okusu, dosti njih pa povsem. Ena posledica tega je bila, da so se v ospredje prebile zvrsti, ki izkušnjo gradijo na filmskih sekvencah in lahko dojemljivih igralnih vzorcih. "Tam so strašni teroristi s handžarji in ko jih boš v humus spremenil dovolj, boš nagrajen z lepim filmčkom!" Zaton pa so

doživeli manj direktno vznemirljivi žanri, denimo pokaži-in-klikni avanture in letalske simulacije. Takisto so igre postale krajše in lažje. Tutoriali so podrobnejši in trajajo dlje, nadzornih točk je več, štart po smrti z začetka nivoja je praktično izumrl, držanja za rokico je obilo.
Še več. Napredek v špilu radi simbolizirajo dosežki – achievementi na Xbox Live, v World of Warcraft in na Steamu, trofeje na PS3. Ti delujejo kot nagradice, ki sodobnega, manj osredotočenega igralca spodbujajo skozi špil. Izkušnja mora biti nalomljena na koščke, ki jih goltaš po malem, skakajoč od ene zabavnosti do druge. Logično, kajti ljudje se v poplavi elektronske zabave in kroničnem manku prostega časa vse teže osredotočimo na eno stvar.
Marsikaj od tega se sliši podebiljeno. A s kritiko ne gre pretiravati, kajti vzpon priložnostnega igralca je imel nemalo dobrih posledic. Igre so razumljivejše, bolj vznemirljive in špeha obrezane. Prilagajanje zahtevnosti splošni publiki zahteva vdelavo več težavnostnih nivojev, ki skrbijo za različne okuse. Bayonetto lahko recimo nažiga trileten otrok ali pa je v izziv noremu Japoncu. Na voljo je ničkoliko izdelkov za manj idealne starosti, spretnosti in dioptrije, obenem pa imamo hardcorovci na izbiro obilico starih ter še vedno zadosti novih naslovov. Da ne omenjam cvetoče retro, moderske in indie scene. Največji prispevek udinjanja nedeljskemu igralcu je, da so špili postali vključujoči, ne izključujoči.

2. Filmskost iger in igralskost filmov

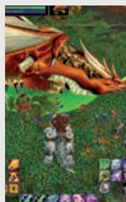
Stari špili so kul, znajo pa biti statični, počasni in suhoparni. Delno je to zato, ker so igre postale bolj aerodinamične. Delno pa, ker so se skladno z razvojem hardvera oprle na Hollywood. Marsikateri avtor interaktivnih uspešnic, recimo Hideo Kodžima (Metal Gear Solid) in Jordan Mechner (Prince of Persia), je hotel postati režiser, in vsi so si domišljijo burili z gledanjem filmov.
Zaradi tega se je v igre v minuli dekadi opazno vštulil filmski jezik. Na eni strani v vmesnih animacijah, ki so znale doseči epske razsežnosti. Na drugi pa v samem igranju. Tu rado poka kot v Tarantinovih masakrijadah, 'kadri' se dinamično menjavajo v stilu glasbenih videospotov, tempo bojevanja plimuje kot v filmih in celo liki so včasih so taki, kot bi bral scenarij za novost iz kakega studia. Za kinematografski vpliv čekiraj Half-Life 2, Heavy Rain, Uncharted 2, Bioshock, Final Fantasy XIII in tako dalje.
A ker je igričarstvo tako gromozansko, gre vpliv tudi v smeri od iger proti filmom, zlasti s hlastno akcijadnostjo, enostavnimi zasnovami in odbitimi prizori. Pomnite film Crank z Jasonom Stathamom, ki mora



Največjo povezavo z Alyx Vance smo začutili ob pretresljivem, ganljivem koncu Half-Life 2: Episode 2. Oseba je lažna, toda čustva so prava.

IGRE VPLIVA

Odličnih iger je bilo v obdobju od 2000 do 2009 nemalo. Toda le nekatere so bile tiste, ki so v ključnih pogledih vplivale na nadaljnji razvoj žanrov, uvedle prijeme, ki so jih tekmeci kmalu vzeli za svoje, in se nasploh vzpostavile kot voditeljice. So naštete vse? Bržda ne. So pomembne? Še kako.



World of Warcraft
Blizzard za PC, 2004
Joker 135, brez ocene
Kako je lahko risankast frp v okolju starinske fantazije nabral 11 milijonov naročnikov? Zato, ker je Blizzard z WoW postavil enega prvih stalnih masovnih svetov, ki je bil dovolj enostaven za vsakogar in videzno toliko privlačen, da ga niso naselili le osamljeni giki. Zato, ker te v njem heroinsko drži sistem nalog, krepitve lika in povezovanja v skupine. Zato, ker se vračaš v ogromno skupnost, od katere si odvisen pri mnogih odpravah. In zato, ker se igra nenehno širi in vsrkava ideje od drugod, kot so achievementi ter Peggle. S tem presega okvire starega dojemanja iger in se ponuja novi miselnosti, da špili niso statični, marveč nenehno razvijajoče se entitete. To pa je bistvo interneta. Celih šest let po splovitvi World of Warcraft cveti in čaka novo razširitev.



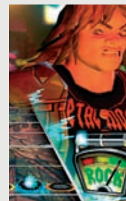
Half-Life 2
Valve za PC, X360, PS3 in mac, 2004.,Joker 137, 94
Doom je izklesal s krvavimi sragami prepredeni obraz igričarstva, toda Half-Life mu je dal izraz. Ne le z G-Manovim podrobno animiranim frisom, marveč na več bistvenih ravneh. Že res, da si spet streljaje reševal svet pred vesoljci. A v tem ovoju se je skrivala dramska prelomnost, ki se ji lahko še danes postavi po robu malokaj. Half-Lifovi virtualni igralci ostajajo srhljivo prepričljivi, tako z grimasami in držami teles kot govorom, in naseljujejo otipljiv svet, ki deluje širen kljub linearnosti. Udarni akcijski deli se mešajo s srhljivostjo tožečih ljudi, ki so jih headcrabi na njihovih glavah spremenili v svoje sužnje. Fizika pa je še zmerom za vikat, saj na njej temelji reševanje prikupnih ugank z gravitacijsko puško. Ni čudno, da HL2 nima dosti posnemovalcev. Niso sposobni.



Grand Theft Auto 3
Rockstar za PC in PS2, 2001
Joker 107, 89
Kaj lahko bi bilo GTA3 odpisati kot praznoglavost, ki si je prodajo zagotovila z brezvezznim nasiljem. A sodobno peskovništvo malodane vse, kar je doseglo v minuli dekadi, dolguje temu biseru. Kajti Liberty City, posnetek New Yorka iz devetdesetih, je 2001. na PS2 ter leto kasneje na PCju zaznamoval rojstvo novodobnega odprtega sveta. 3D-metropola je jemala dih, še bolj pa količina stvari, ki si jih lahko v njej počel. Ko si hotel spremljati zgodbo, si jo, drugače pa si kradel avte (ali ne), pokal ruljo (ali ne) in bil baraba (ali ne). Hkrati je špil subtilno kritiziral moderno Ameriko. Ocena 89 v Jokerju 107 ni bila nebeška, saj je bil izdelek še neizpiljen. Vendar ni moč spregledati, da je Grand Theft Auto 3 postavil temelje eni najbolj propulzivnih zvrsti.



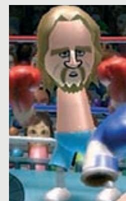
Counter-Strike
Valve za PC, mac in xbox, 2003
Joker 157, brez ocene
Saj veš: izbereš teroriste ali protiteroriste in greš pokat konkurenco. Ampak CS že mora biti nekaj posebnega, če je zagrizeno igran sedem let po izidu. In tudi je, saj nudi malodane perfektna prizorišča, dosti globine in tekmovalno sceno, ki je v mnogočem spodbudila povzpetje e-športnosti.



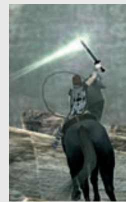
Guitar Hero
Harmonix / RedOctane za PS2, 2005
Joker 157, brez ocene
Kitarščine so se dandanes izrabile, leta 2005 pa je bil Guitar Hero 1 razodetje. Končno smo lahko s posebno plastično kitarico sodelovali pri izvajanju rock klasik, pri čemer se je iz zvočnikov slišalo le škripanje, če nismo znali. Dodatna draž je bilo postavljanje rezultata. Ritemščine so nato eksplodirale.



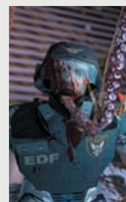
Halo: Combat Evolved
Bungie / Microsoft za PC in xbox, 2001, Joker 123, 89
Halo je važen, ker je na konzole prinesel orenk večigralstvo na širokopasovni povezavi ... ker je s samodejnim pomikom muhe olajšal merjenje z joypadom ... in ker je uvedel samoobnavljajoče se zdravje, ki je kmalu nadomestilo nabiranje prve pomoči. Takisto je odlično storjen in ima zelo dobro umetno pamet.



Wii Sports
Nintendo za wii, 2006
Joker 161, brez ocene
Wiiju priložena športščina je namenjena predvsem spoznavanju s konzolino mahedralno nadzorno shemo. A v tem postopku nedeljsko popoldne mine, kot bi mignil, in po dnevni sobi upehani ležijo družinski člani, ki so ravnokar doživeli razsvetlitev e-zabave. Njihovi žepi, polni denarja, se že odpirajo!



Shadow of the Colossus
Team Ico / Sony za PS2, 2006
Joker 151, 93
SotC je vpeljal šefe, ki so bili istočasno tarča uboja in platformski vzpenjalni izziv za našega junačka. A če so orjaškost glavarjev druge igre nato storile še bolje, Kolosa ni nič preseglo po meditativnem vzdušju. Orjaškeže si moral ubiti, da si oživil Njo. Nisi hotel, a si moral. Prazno srce in bolečina. SotC je življenje.



Duke Nukem Forever
3D Realms / založba Orangutanus za galaksijo, Joker 0, brez ocene
Naslednika Duka 3D, ene najbolj znamenitih iger predprejšnje dekade, ni bilo. Z njim so nas 3D Realmi nategovali od 1997 do 2009, dokler niso še sami skoraj preminili. 18. maja predlani so uradno dahnili, da je razvoj DNF zaradi manka $ prekinjen, naziv igre pa je zdaj sopomenka za lažniv nateg do dvanajsternika.

DOBRINE IN DOGODKI



Playstation 2 (2000)

Splovitev playstationovega naslednika ni bila impresivna, kajti PS2 je bilo vsled zmogljive notranjosti težko programirati. Zdaj pa po domovanjih širom sveta čiča več kot 144 milijonov PS2, za katere je na voljo nad dva tisoč špilov. Ti so skozi leta postajali vse boljši in igre, kot so God of War, Shadow of the Colossus in Final Fantasy XII, so ostarele le grafično. Sony je napravo sproti manjšal, cenil, oglaševal in skrbel, da so izdelki zanjo stregli tako hardcore kot nedeljski publiki. Zadnji bistven dejavnik pri uspehu je bila kombinacija igralne naprave z večpredstavnim strojem, ki je dobro sukal tako filme kot glasbo. Zahvaljujoč viziji in podpori, ki traja, je playstation 2 tista naprava, zaradi katere so se konzole v minulem desetletju prebile v dnevno sobo.



Adijo, Sega (2001)

Ko je Sega, v devetdesetih kandidatka za prestol najbolj uspešnega proizvajalca obtelevizorskih igral - nih naprav, leta 1995 splovila saturn, se je splošno mnenje glasilo, da bo sistem hitro premagal playstation neizkušenega Sonyja. Zgodilo se je nasprotno, agonija pa se je končala 2001, ko je zaradi prejšnjih neumnosti, kot je bil 32X, obubožana Sega priznala poraz sicer odličnega sistema dreamcast in ob solzah mnogih oboževalcev izstopila iz posla izdelave konzol. Firma ni znala zajahati vala navdušenja nad multimedijskimi igrami, dreamcast pa ni sukal DVD-filmov in kljub odbitim reklamam (Chu-Chu Rocket!) ni privlekel tolikšne pozornosti kot PS2. Tako kot saturn je bil naprava za predaneže, s čimer ni povrnil vloženih sredstev. Odtlej Sega dela in zalaga le še igre.

Xbox Live (2002)

Ko se je Microsoft podal v bitko za dnevni prostor, njegov pravi as v rokavu ni bila ikssšatulja, marveč njena spletna povezljivost. Če sta bila PS2 in kocka na tem področju dokaj bosa, je xboxaše družil skupni plačljivi servis Xbox Live, ločen od ostalega interneta. Razloga sta bila dva: vrata ethernet na konzoli (kljub nerazširjenosti širokopasovnega interneta leta 2001 xbox ni šmirglal dial-upa) in Microsoftova želja, da bi imel otipljivo prednost pred konkurenco. Live bi hkrati rabil kot temelj za prihodnost in sidrišče za igre, kakršnih tekmeci ne bi imeli. In res je Halo s svojim odličnim številčnim večigralstvom na televizorje prinesel tisto, česar so bili lastniki računalnikov že vajeni po velikem razvoju prvoosebnih streljank v devetdesetih.



Steam (2003)

Valve niso le klepalci izvrstnih špilov, marveč vizionarji. Para je na eni strani internetna prodajalna iger v digitalni obliki ... na drugi avtomatiziran sistem, ki brez uporabnikovega posredovanja dostavlja zaplate ter nadgradnje, izdajatelju pa sporoča statistične podatke ... in na tretji vsebuje orodja za beleženje napredka, shranjevanje položajev na daljavo, pogovor, forumsko udejstvovanje in še kaj. Sprva je bil



klient, ki si ga namestil v računalnik, hroščat in ponudba skromna. Toda Valve je Steam nenehno pilil, izdajatelje pa privabil z nekajkrat večjimi maržami od tistih v fizičnih trgovinah. Zdaj igre v njem nudijo velikani, kot so EA, Ubisoft in Activision, dočim je ponudba neodvisnic ter nedeljskih iger nadvse pestra. Sedem let po splovitvi je Steam stalnica.



PEGI (2003)

S tem, ko so igre postajale vizualno realistične in pogumne, so začele iti v nos dušebrižnikom ter politikom, ki so jih demonizirali na vsakem koraku. Hkrati so na škodljivost določe - nih prizorov opozarjali strokovnjaki. Pod grožnjo vladne cenzure je starostne oznake po zgledu filmskih prvo uvedlo ameriško telo ESRB (Entertainment Software Rating Board), sledil pa mu je evropski PEGI (Pan European Games Information). Te dni je z ratingom PEGI opremljen vsak špil, ki ga prodajajo v evropskih trgovinah, in marsikak na spletu. Oznako tvorijo sličica s cifro, ki predstavlja spodnjo starostno mejo primernosti (3, 12, 15 ...), ter ikonice, ki povedo, kakšne grdobije igra vsebuje – umazan jezik, kockanje, niple in slično. Pogosto je videti še britanske oznake BBFC in nemške USK.



Facebook (2004)

Ravno sem s Facebooka dobil obvestilo, da ta teden nekdo praznuje rojstni dan, na kar se drugače ne bi spomnil, ker sem datumsko idiotske sorte. Prav tako imam med frendi na Fejsiču kup bivših sošolk in sošolcev, za kar je zadeva nadvse uporabna. Na servisu, ki so ga ustanovili študenti in je hitro prerasel univerzitetne okvirje, se sicer skušam zadrževati čimmanj. A milijoni počno nasprotno, pri čemer jim pomagajo številne lahkotne preganjalke dolgčasa. In če si že tam, zakaj ne bi še čekiral statusa frendov, koga lajkal ter razširil svoje socialne mreže, kot se danes na fensi način reče poznanstvom? Kajti finta je ravno v tem: da v Knjigi obrazov živiš, kot bi živel v resničnosti. Facebook je kraj, kjer internetna iluzija postane najbolj otipljiva.



Nintendo DS (2004)

Tako kot kasneje ob imenu wii smo se ob razkritju DSa, kar pomeni dual screen, skoraj brez izjeme posmehovali. Školjčasta napravica z majhnima zaslonoma je bila videti kot nekaj, kar bi dobil ob prašku za perilo. Sploh ob boku elegantnega PSPja z velikim farbovitim ekranom. A grdi raček igralnih konzol je kmalu ferrari postal, in sicer zaradi nadzorne sheme. Spodnjega zaslončka si se lahko dotikal s priloženim perescem, kar je uporabo naredilo zadosti preprosto za vsakogar. Izdelovalec je hkrati zvito poskrbel za prijazen softver, kot sta bila božalnica psov Nintendogs ter inteligenčni test Brain Training, in ko je prodaja eksplodirala, so skledo pristavili še avtorji resnih špilov. Čista zmaga v obliki skoraj 120 milijonov prodanih DSov in zadihanega peespeja.



Wiijev gibalni kontroler (2006)

Ko je Nintendo z N64 in gamecubom doživel zaporedna poraza, se je podjetje iz Kjota pred sredino dvatisočih znaš - lo na razpotju. Ali direktno konkurirati naslednikoma PS2 in xboxa ali pak iti v svojo smer? Odločili so se za slednje in sklamfali hecno napravo wii. Reč se ne odlikuje po strojni moči (znana šala: wii sta gamecuba, zlepljena s selotejpom), ne suče filmov, ima bolj kilav internet in niti ni poceni. Samoumor? Ne, kajti neobhodni del wiija je 'motion controller', ki zaznava gibanje. Zaradi njega so se v prisekančka zaljubile mase, ki jih igre sicer ne zanimajo, kar je Nintendo podprl z lahkotno športščino Wii Sports in fitnesado Wii Fit. Core gamerji smo bolj na hladnem, a Zelde in Mariji so izvrstni, Nintendo pa ni le preživel, marveč se je zopet dvignil v višave.



Iphone (2007)

Meja med telefonom, ki ga uporabljaš za pogovarjanje, in takim, ki te konkretno zabava, je tenka, a očitna. Vsak moderen fon je sposoben goniti javanske igrice in predvajati muziko. A v ta namen jih ne uporablja dosti ljudi, predvsem zaradi nepraktičnosti in ne - elegantnosti. Applov iphone to spremeni. Klici so le ena od njegovih funkcij, kajti digitalna trgovina AppStore, polna cenenih špilčkov ter aplikacij, je le browsljaj proč. Poleg tega je drobovje zmogljivo in riše igre, ki so kilometre pred javanskimi okornicami. Kar se nadzora tiče, naprava beleži nagibanje, dočim je zaslon večdotikoven. Žokanje s prsti in balansiranje v dlani tako nudita novotarijsko upravljanje, pisano na kožo casual publiki. Naposled pa je reč zaradi poželjive oblike ratala še statusni simbol. Uspeh? O ja.

nenehno ostati v pogonu, sicer bi mu odpovedalo srce? Zadeva je čisti špil, prenešen na platno, ki nikakor ne skriva vpliva Grand Theft Auta. Da je nekaj 'kot v igrici', se pridušamo v marsikakem filmu.
Temna plat iger, ki gredo v filme, pa je konkretno število filmov z uradno špilavsko licenco, ki smo jih videli od 2000 do 2009, od Dooma prek Bloodrayne in Resident Evila do Perzijskega princa. Skoraj vsi so bili obupno zanič, za kar je najbolj odgovoren nemški cineast Uwe Boll. Ker nam je s svojimi kretenskimi umotvori poškodoval očesa, žolčnik in zdravo pamet, po njem iz daljave ščijem zelenorumeno scalnico, polno gonoreje. Čeprav je v RL faca.

3. Vseprisotna družabnost na daljavo

Čez fizično druženje ob igrah ga ni, toda doba je taka, da je tega vse manj. Veliko laže kot odrajžati na obisk je čepeti za računalnikom. Ti niso le dosti zmogljivejši kot v devetdesetih, marveč je skoraj vsak s široko pipico povezan v globalno vas.
To je v minulem desetletju nesluteno spodbudilo daljinsko povezovanje. V ospredju so družabna internetna omrežja, blogi, forumi, opisovalske strani, YouTube in Google. Manj očitna pa je splošna prisotnost daljinskega večigralstva. Zakaj? Zato, ker je tako samoumevna. Spletni multiplayer je sestavni del še tako obskurne streljačine. Rodila so se dalje bojišča, na katerih sodelujejo ducati igralcev naenkrat – v Battlefieldu 2 štiriinšestdeset, v M.A.G.u 128. Nepuščavništvo vsebujejo nekdaj striktno enoigralski naslovi, kot je Splinter Cell, in to s presenetljivo solidnimi rezultati. Vsemrežni multi je v postal standard na konzolah, kar je leta 2001 prinesel servis Xbox Live za prvo šatuljo iks. Zdaj imajo lastno povezovalno mrežo vse tri aktualne obtelevizorske drkalice – playstation 3, wii in xbox 360. V korak s tem gre razširjenost wi-fi usmerjevalnikov v čisto običajnih dnevnih sobah.



Pred leti so splošni mediji pograbili zgodbo o Second Life, nakar so na to spletnico hitro pozabili. Navidezno srečevališče je danes veliko manj obljudeno, zelo prijel pa se ni niti Home (na sliki).

Dokaj standardno je takisto vsemrežno sodelovalno (co-op) igranje, ki je bilo svojčas omejeno na čičanje pred enim zaslonom. Ko se zvečer daljinsko dobiš s spletnimi badiji za partijo spec ops v Modern Warfare 2, je napredek očividen. Hkrati v simulacijah nogometa na vsaki strani v realnem času igra po enajst živih človekov, ob čemer bi Jules Verne ekstra zijal.
Zlasti pa so se v preteklem desetletju razlezli stalno prisotni spletni svetovi, v katerih istočasno obstajajo tisoči živih ljudi. Ter kak mrtev odvisnik iz onostranstva. Masovne večigralske nalinijske igre, ki jim pravimo MMOG (Massively Multiplayer Online Games) ali MMO, so novodobna srečevališča, kjer se množice tepejo in streljajo, a obenem komunicirajo ter prijateljujejo. Tako privlačne so ravno zaradi te plati, saj željo po napredku združijo s potrebo po druženju. Napredek lika v fantazijskih RPG-oblah, kakršna sta World of Warcraft in EVE Online, je zdaj del vsakdanjika za milijone.
A to niso edine predstavnice masovnic, saj so tu še dirkačine, streljačine in strategije, pa virtualne dimenzije, namenjene socializaciji, recimo Second Life. Vse to se je v minuli dekadi razpaslo do te mere, da so začeli ljudje crkavati od izčrpanosti. Spomnimo se štorije iz leta 2005 o južnokorejskem igralcu, ki je umrl po več kot petdeseturni seansi Starcrafta. Ali petnajstletnika, ki je Runecraft nažigal do te mere, da je opustil šolo, prijatelje in redno iztrebljanje. Ali bizarne matere, ki je zaprla otroka v omaro, da je lahko raidala v WoWu. Kitajska vlada je morala z uradnim odlokom časovno omejiti igranje v kiberkafejih, medtem ko so številni poročali o fizičnih posledicah, če so se odtrgali od favoritnega spletnega špila – nespečnost, hujšanje, razdražljivost in podobno. Odvisnost je odvisnost, ni važno, od česa.

4. Digitalna distribucija

Internet poudarja hitrost, udobje in dostopnost vsega v vsakem trenutku. Čemu bi hodil v trgovino po fizični plošček ali ga naročal po polžji pošti, če lahko špil dokaj urno pretočiš na trdi disk v obliki bitov in bajtov? Gigabajti niso ovira niti na ADSLu, kaj šele na optiki.



Steam, Direct2Drive, Impulse, Playstation Store, Xbox Live Arcade, WiiWare in DSiWare so dom številnih odličnih, cenejših iger, katerih osrednja odlika je igralnost, ne izvedba. Ne prezrite jih.

Zato so se v minulem desetletju pojavile številne spletne trgovine, koder igro plačaš s kreditno kartico in jo po internetni povezavi preneseš k sebi. Tako za PC (Steam, Impulse, Direct2Drive) kot konzole (Xbox Live Arcade, Playstation Store, WiiWare). Na hrbtu tovrstnega servisa Itunes je uspel Applov iphone, igranje na mobilnih telefonih je itak odvisno od daljinskega kupovanja in če ne bi bilo prostoluftne dostave, ne bi bilo e-bralnikov, kot je Amazonov kindle. Sam bi si želel, da bi oboje šlo z roko v roki: včasih je igro fino doboditi takoj, drugič se je dosti lepše pomeniti s prodajalcem v poznavalskem butiku.
Kakorkoli, internetne prodajalne so vse večja konkurenca otipljivim, zlasti na peceju, in nekateri jih imajo za žeblje v krsti betonskim & opečnatim štacunam. A to se ne bo zgodilo, dokler bodo cene digitalno distribuiranih iger ter knjig na splošno enake ali celo nategunsko višje kot v fizični štacuni. Temu navzlic so lani v obliki škratov elektronov v ZDA prodali skoraj toliko iger za PC kot v ploščkovni obliki – 23,5 milijona za fizično razpečevane proti 21,5 milijona za digitalusno. Denarna vrednost slednjega pa je znašala 38 % celotnega lanskega prometa z računalniškimi igrami v Ameriki.
Še en obraz digitalne distribucije je večja pomembnost epizodnega igranja. To je obstajalo že prej, recimo s Secret Ops za davni Wing Commander. Toda ravno internetno razpečevanje je omogočilo validen prodajni model, kjer igre ne kupiš v celoti, marveč jo nabavljaš v obliki krajših delov, kot bi spremljal TV-nadaljevanko. Na tak način smo dobili 'sezono' novodobnega Sama & Maxa, Monkey Islanda in Wallaca & Gromita, več zaporednih kosov American McGee Grima ... Epizodno igranje bo z nami gotovo še globoko v to desetletje, saj se je močno prijelo pri netežkokategornih izdajateljih, ki jih je vedno več.

5. Uveljavitev neodvisnic

Z igrami je podobno kot s filmi. Vse bolj se delijo na drage holivudoidne spektakle, ki privlačijo horde, in intimnejšo dramsko produkcijo za posvečene. Neodvisni špili nastajajo v kmečkih razmerah in so oteti kravatarsko nadzorovanih proračunov, zato imajo svobodnejšo vsebino in so dostikrat bolj pristni. Scena independent ali indie iger je v zadnjem desetletju eksplodirala. Delno kot samodejen odgovor na bumtresk projekte velikih studiev, delno pa kot kanal za drugačno ustvarjalnost.
Ob tem so imele indiejanke dve močni opori. Prva je bila naraščajoča količina ljudi vseh starosti, ki so jim igre postale bolj ali manj pogrešljiv konjiček. Če je masa dovolj velika, ni hudič, da se bo nabralo dovolj takih, ki bodo za tvoj izdelek odšteli nekaj beličev! Tako ali tako neodvisnice običajno stanejo nekje do petnajst evrov, kar res ni veliko. Druga opora pa je prej obravnavana spletna distribucija, ki daje enakopravne možnosti za uspeh umotvorom manj znanih avtorjev in nepreverjenim zasnovam. Ti pri ogromnih izdajateljih v veliki večini primerov niso deležni razumevanja, saj poslovneži neradi tvegajo in vedno mislijo na stroške tiska ploščkov in navodil, prevoza ter čepenja igre na polici. Na spletu takih težav ni, saj v našteto ni treba vložiti velikih novcev, niti predvideti naročil in prodaje. Tudi oglaševanje poteka po alternativnih kanalih, kot je širitev glasu med prijatelji in po forumih.



Neodvisnice gredo z roko v roki z digitalno distribucijo. Igro, kot je The Dishwasher: Dead Samurai, si je težko zamisliti v škatelni obliki.

Zato lahko igra nastane še manj obremenjeno in se ustvarjalec še laže poda z utrtih poti. Naslovi, kot sta Braid in World of Goo, v škatelni inačici bržda ne bi nikdar ugledala luči dneva. Tako pa sta postala ne samo dokajšnji uspešnici, marveč svetilnika upanja za tiste, ki ne čakajo le naslednjega Need for Speeda.

6. Alternativni kontrolerji

Igralni plošček (joypad) in igralna palica (joystick) nista od včeraj. Najprej je bila škatlica z vrtljivim gumbom in knofom za strel, ki si jo v Tennis for Two iz leta 1958 uporabljal za nadzor oscilatorja. Potem je prišla Atarijeva črna digitalna palica s samotnim rdečim gumbom, ki je metaforično klical k proženju raket. Nato smo dobili joypad z digitalnim križcem, analogno paličico in tovrstno gobico na plošček. Zdaj pa že mahamo po luftu. Še malo in bomo vse do jajc porivali v gumijaste orifike na silikonskem modelu Erike Žnidaršič, priključenem v najbližji wii.



Eyetoy je tlakoval pot kinectu, ki ga Microsoft oglašuje kot neznansko novost. Tudi na xboxu lahko pričakujemo vsaj en neučinkovit fitnes.

Gibalni kontrolerji nameravajo širok desant na dnevno sobo sicer izvesti šele zdaj, ko prideta xboxov kinect in playstationov wave. A znani so postali že v ničtih: s kamerico eyetoy za playstation 2 leta 2003, ki je igralčeve premike prenašala na zaslon in se je najbolj uveljavila z dvomljivimi simulacijami fitnesa, od katerih ni shujšal še nihče, in z wiijevim remotom iz 2006. 'Wiimote' je brezžična ploščica, s katero meriš v zaslon in tako po njem premikaš merek, hkrati pa beleži nagib ter pospešek. S tem lahko oponaša marsikaj, od palice za golf do teniškega loparja in puške, dočim sunki sprožajo dejanja, recimo zamah z mečem. To pomeni krepko drugačen občutek kot pri klasičnih igratorjih. Zlasti ob namestitvi razširitve motionplus, ki omogoča natančnejše zaznavanje premikanja. S simuliranjem mečevanja na tej podlagi se je že pozabaval Red Steel 2, najbolj pa obeta prihajajoča Zelda: Skyward Sword. Daj neznalcu v roke običajen joypad in mu bo bolj malo jasno – daj mu wiimote in takoj bo igral virtualni tenis, da bo veselje!

Pozabiti ne gre niti na dotikovne vmesnike. Najprej jih je razširila Nintendova ročna drkalica DS, pri kateri s perescem tapkaš po spodnjem od dveh ekrančkov in tako izbiraš menijske opcije, vodiš lik in podobno. DS, ki so ga lansirali sredi minule dekade, se fantastično prodaja ravno zaradi te simpatične nadzorne sheme, ki jo v trenutku razume vsaka stara mama. Z dotikovnega stališča je pak v tem trenutku najbolj razvpito drgnjenje s prstom po zaslonu Applovih iphona, ipoda in ipada. Tako kot pri Nintendu gre za povezavo hardcore in priložnostnih igralcev ter za prijaznost do slehernika, saj sta kazanje in dotikanje osnovni človeški spretnosti.

Toda širitev nadzora se ne tod ne ustavi, saj ne bo šlo brez omembe lažnih inštrumentov za muzikalne igre. Guitar Hero in Rock Band sicer (še) nista orodji za učenje pravega glasbila, toda občutek, da dejansko žagaš v rokovskem ansamblu, je neprekosljiv. Najbolj po zaslugi plastičnih kitar in bobnov, ki vse bolj verno posnemajo resnične.

7. Razvoj konzol

Fakt: razen Warcrafta in Simčkov največ iger prodajo za konzole. To seveda ne pomeni, da je PC kot igralska platforma v nevarnosti. Večina špilov nastane tako zanj kot za PS3 in xbox 360, splet je prinesel trilijon kratkočasnic, neodvisnic in spletnic, ob katerih v enem tednu zlahka dobiš pet kil gor, dočim sta World of Warcraft in Half-Life 2 kot dve od treh najpomembnejših iger minule dekade pecejaški. A brez dvoma imajo izdelovalci konzole zelo radi, in sicer zaradi hardvera, ki kar dolgo ostane enak, nižje stopnje piratstva in višje prodaje. Da je to vplivalo na vrste iger, ki jih nažigamo? Šur. Tudi v slabem smislu. Preklet bodi, joypad, PREKLET!!!!, vpijem iz kokpita Falcona 4.0.

Toda špili niso edini razlog, zaradi katerega človek kupi moderno drkalico, ki so se v minulem desetletju razvile v večprestavna zvezdišča. Konzole so dobile marsikako dodatno sposobnost: sučejo video in glasbo, kažejo slike ter so povezane z računalnikom in internetom, vse to v kompaktnih škatlah za nizko ceno. Taka naprava je upravičeno del novodobnega doma, in prijemljejo se celo v tako zabarikadiranih kompjuterskih trdnjavah, kot je Slovenija.

8. Širina visoke jasnine

S pohodom najnovejše generacije konzol in ploščatih televizorjev se je razširil izraz HD. Na prvi pogled je kratica logična: High Definition, torej visoka ločljivost namesto nizke. A to ni vse. HD v dnevno sobo postavi sodoben plazemski ali LCD-prikazovalnik, ki je tanek, širokokoten in spodobno velik. Zraven spada moderen zvočni sistem, običajno v obkrožajoči postavitvi 5.1. Slično moderno opremo HD pomeni na igralskem računalniku, kjer AMD recimo izdeluje kartice z nazivom radeon HD.



Na lifestyle fotkah vedno sedi čezmerna količina samic, televizorji in konzole pa nimajo kablov. Večine teh žal ne bo odpravila niti ta dekada.

Visoka jasnina zato ne pomeni samo golih 720p ali 1080p, marveč kristalno čisto sliko in žuboreč zvok ter posledično magnitudno boljšo špilavsko izkušnjo napram starim časom. Gre za tehničen standard, ki zagotavlja določeno vzdušje, kar zna ceniti vsak, ki je igral prve četrt ure God of War 3 in od njega oslepel & oglušel. In naposled gre za zadostitve pričakovanjem, ki se še zdaleč ne tičejo le nadločljivostne grafike. Ni treba, da so vse igre bumtresk spektakli. A tiste, ki mednje spadajo, so tako efektivne ravno zaradi upoštevanja smernic izraza HD.

Ta je vplival tudi na video in čeprav med filmom z devedeja in blu-raya, ki je prišel leta 2003, ni take razlike kot med slednjim in kasetami VHS, je nivo podrobnosti oko solzeč. Danes redkokateri gusarski vajenec sname DVD namesto HD-ripa.

9. Fizikalni prekuci

Ob omembi fizike v igrah se najprej pomisli na zaboje, ki dinamično letijo okoli, ko v njihovi bližini nekaj eksplodira, na rag-doll animacijo teles in zavese, ki plapolajo v vetru. To je postalo itak-del novih iger, kar je zaskrbljujoče, kajti ali leta 2010 sploh še potrebujemo zaboje? A vpliv naprednejših izračunov, kako objekti v prostoru vplivajo eden na drugega in kako se obnašajo v skladu s simuliranimi naravnimi zakoni, je viden na pomembnejših mestih. Pritožujemo se denimo, če krogle v streljankah ne cefrajo okolice in ne prebijajo šibkejših materialov, kot je les, s čimer nas ne ogrozijo v zaklonu. In če smo nekoč škatle in kipe potiskali okoli le po vnaprej določenih poteh, jih lahko zdaj prekucujemo po svoje. Nekaj časa je bila napredna fizika priljubljena pri marketingarjih in podjetje Ageia je na trg poslalo ločeno kartico physx za kalkuliranje tega, kako se je vesoljec spotaknil ob naš svinec. Izdelek je propadel kot bolgarska skupščina, Physx pa je zdaj ime tehnologije, ki fiziko izračunava na grafičnih karticah. Vsekakor je tu še ogromno potenciala.



Izstreljevalnica likov Pain za PS3 je slaba igra, ljuba predvsem ameriškim študentom. Vendar spada med tiste, kjer ima fizika osrednjo vlogo.

10. Vsebina, ki jo naredi uporabnik ...

... ali 'user-generated content' je lepo zveneč pojem, ki označuje lastno ustvarjanje v okviru igre s priloženimi orodji. To seveda za računalničarje ni nič novega, saj smo z editorji pacali stopnje že pred dvajsetimi in več leti. Je pa sveže na konzolah, ki so z novo generacijo dobile večje zapisljive zunanje medije, kot so trdi diski. Pokrovko je dvignilo spreminjanje nivojev v Halu 3 za xbox 360, čez rob pa se je vsebina prelila v LittleBigPlanetu za PS3, saj je igralska plat te ploščade skorajda igrala drugo violino ustvarjalni. Folk je z raševinastimi strici in lesenimi kockami v LBP izdelal vse živo, od vesoljskih streljank do delujočih kalkulatorjev. Še ena plat iger, ki bo v tem desetletju vse močnejša ne glede na sistem.

11. Povzpetje e-športa

Jonathan 'Fatal1ty' Wendel je star 29 let in je bil v pretekli dekadi ena najbolj znanih fac profesionalnega igranja ali e-športa – početja, ob katerem se neznalci rolajo od smeha in imajo mamice nad beticami mastne vprašaje, predanim pa lahko da konkretne denarce & slavo. Wendel je bil udeleženec Cyberathlete

XBOX 360

Igralna konzola Xbox360 + HDMI kabel + prenapetostna zaščita

Nova Xbox 360 slim konzola črne barve. Vsebuje 250 GB trdega diska, vgrajeno pa ima tudi že brezžično kartico za brezžični dostop do spleta. Konzola je tišja od predhodnih modelov in je pripravljena na prihod Kinect dodatka. Vsebuje tudi veliko priklopov, kot npr. HDMI izhod, USB 2.0, optični avdio izhod in kompozitni avdio-video kabel s SCART-om za navadne TV sprejemnike. V kompletu so še brezžični kontroler, slušalke z mikrofonom in dodatno še Belkin HDTV kit (prenapetostna zaščita za 4 vtičnice, HDMi kabel in čistilec zaslona). Prejmete pa tudi neomejeno naročnino na Xbox Live Silver in en mesec naročnine na Xbox Live Gold.

299,99 €





XBOX 360

24,99 €

Podatkovni kabel za igralno konzolo Xbox360

Podatkovni kabel, ki omogoča prenos vsebin iz ene XboX360 konzole na drugo.

XBOX 360

64,99 €

Brezžični Xbox360 plošček s polnilcem

V kompletu je poleg ploščka še polnilni kabel za neprekinjeno igranje in polnilna baterija. Plošček je možno polniti med samim igranjem.
Več kot 25 ur igranja na eno polnjenje.







Igralna konzola Sony PSP 3004 + dve igri

PSP konzola vam omogoča igranje, gledanje filmov in slik in poslušanje glasbe ter njihovo delitev s prijatelji. Ima možnost pregledovanja internetnih vsebin preko vgrajenga Wi-Fi vmesnika. V kompletu z igrama God of War in Tekken Resurrection.

169,99 €





Igralna konzola Sony PSP 3004

Playstation prenosna konzola PSPS3004 ponuja poleg igranja iger še brskanje po spletu, gledanje filmov in slik. Z vgrajenim mikrofonom omogoča komuniciranje s prijatelji in znanci preko Skype-a ali drugih komunikacijskih programov. Je idealna za krajšanje časa na poti, doma ali na počitnicah.

159,99 €



BIG BANG *vedno nekaj novega*

LJUDJE

Toliko jih je, ki so na svojstven način zaznamovali preteklo desetletje. Najmanj Šigeru Mijamoto, ki kljub starosti nadaljuje z ustvarjanjem genialnih iger ... J Allard, oče Xbox Liva ... Rob Pardo, eden od vodilnih dizajnerjev World of Warcrafta ... Šindži Mikami, foter slastnega Resident Evila 4 ... Ken Levine, Bioshock ... vitez Peter Molyneux, ki ga enostavno moraš poslušati, čeprav veš, da ima glavo v oblakih, sedem let v prihodnosti ... nori Goiči Suda (No More Heroes) in še malo bolj nori Tomonobu Itagaki (Ninja Gaiden) ... Jason Kapalka, s kolegoma ustanovitelj razpečevalnice virtualnih drog PopCapa ... Greg Canessa, ki je Microsoft prepričal, da je Xbox Live Arcade dobra ideja ... avtorji na dobrih paginah, kot so Gamasutra, Eurogamer, TIGSource, Rock Paper Shotgun ter Escapist ... in navsezadnje ti, igralec, ki poganjaš vso to silno mašinerijo. Ampak jagodni izbor mora biti. Takle je.



Satoru Ivata, Nintendo
V sto dvajsetih letih šele četrti predsednik Nintenda. Od leta 2002 pešajoče podjetje je spremenil v tiskarno denarja, ker se je oklenil potreb priložnostnih igralcev. Drži se v ozadju, toda njegove poteze občutimo vsi.



Gabe Newell, Valve
Steam, Half-Life, Counter-Strike, Portal, Orange Box, Left 4 Dead, Source ... To so izdelki, dobro znani vsakemu igralcu, za njimi pa stoji prezident Valva Gabe Newell. Ni lep, ni šlank, je pa car.



Steve Jobs, Apple
Če bomo po novem marsikako igro nabijali na plošči z velikim večdotikovnim ekranom, bo za to zvečine odgovoren Applov vizionarski diretore Steve Jobs.



Tim Sweeney, Epic Games
Tim je ustanovitelj hiše Epic, kjer so nastali Unreal Tournamenti in Gears of War, še važneje pa pomembni pogon Unreal Engine, ki poganja ničkoliko iger. Začel je v garaži, zdaj ima v njej diabla in ferrarija F430.



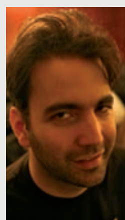
Fumito Ueda, Team Ico
Diplomant tokijskega filofaksa, ki je svojo zvedavost in talent za ustvarjanje mrzlih, žalostnih, pretresljivih svetov prelil v igre. Če je kaka igra umetnost, sta to njegova Ico in Shadow of the Colossus, oba za PS2.



Jack Thompson, križar iz Butal
Čezlužni advokat, ki je vodil naskok na nasilne videoigrice™. Pri tem je uporabljal nizkotne udarce in izjavljal svetovne neumnosti. Predlani so mu končno vzeli odvetniško licenco.



Uwe Boll, ašašin igrofilma
Nemški režiser, ki je kupil licenco za pretvorbo marsikake igre v film in nato izdelal ščišarsko amaterska skropucala, ob katerih nas je bilo sram, da smo gejmerji.



Bram Cohen, tiger z Mompracema
Izumitelj P2P-protokola BitTorrent in prvega delitvenega programa zanj. Standard je uveljavil leta 2001 in s tem spremenil jezni obraz nižjenivojskega piratstva. Beta testerje je privabil z deljenjem porničev in založnikom povzročil hude glavobole.



Mark Zuckerberg, Facebook
Mladi premožnež, čigar račun cenijo na štiri milijarde dolarjev, je ustanovitelj družabnega spletnega omrežja Facebook. Le-to se je s harvardske univerze razširilo po svetu in ljudi hkrati približalo ter odtujilo. Se pa lahko z njim daš dol z bivšo sošolko.



Jonathan Blow, s. p.
Avtor Braida, ki indie sceni daje oster in brezkompromisen obraz. Zanj je World of Warcraft neetična igra, zavzema se za več lastnega izražanja in ne sledenja smernicam, predvsem pa za razmislek o tem, kar igramo. Naš heroj.



The Angry Video Game Nerd, ihtavi gik
Model s pravim imenom James Rolfe, kar je hecno blizu izrazu rofl, je avtor izdatno smešnih videoopisov starih iger. Ni ga strah izreči pohvale o najboljših in straniščnosti o najslabših retro špilih, ki jih je treba spoznati, če si hočeš zadovoljno reči izobražen igričar. Naš pobratim.

Professional League, prve velike zahodnjaške pro lige, o njem so pisali znani sredinski mediji in z udejstvovanjem je zaslužil več kot pol milijona dolarjev, poleg tega pa še krepke novce od sponzorskih pogodb s firmami, kot je Creative. Da nima kvadratne čeljusti in radiatorčkov na trebuhu, posvečenih ne zanima, kajti njega mojstrstvo je v miškovnem zapestju. Najraje se bojuje v prvoosebnih streljankah, kot je Counter-Strike, včasih sam, včasih v moštvu.



Profesionalna igrarska tekmovanja so se priklatila tudi k nam in bledoličnega gika spremenila v kralja TV Dnevnika. Not.

A Fatal1ty še zdaleč ni edini, saj je e-sportivnost v zadnjem desetletju doživela krepak razcvet. Profičev je na stotine, so na vseh celinah in se udejstvujejo v več tekmovanjih, na primer v Electronic Sports World Cupu in World Cyber Games, ki sta imela kvalifikacije pri nas že po dvakrat. Virtualne discipline segajo od streljank, kot sta CS in Quake 4, prek dirkačin (Trackmania) do športščin a la FIFA in strategij. Pro scena najbolj raztura v Južni Koreji, kjer je v prestolnici Seulu širokopasovni internet speljan domala v vsak dom, najboljši pa so deležni prenosov po televiziji, igranj na štadionih ter junaških slavljenj prvakov v Starcraftu.

Verjamem, da je kaj takega težko verjeti v podalpski deželi, kjer je izjema že količkaj inteligenten prispevek o špilih na teve. Ampak tako je. Na srečo pa se nam ni treba sramovati glede sposobnosti slovenskih elektronskih atletov, saj jim gre dobro in je kak tudi že kaj zaslužil s sponzorstvom v večjih tujih klanih, recimo Jaka 'JaKaZc' Kejžar. Še dobro, kajti to so športi prihodnosti.

12. Prodor enih zvrsti

V špilih redko uzremo golo bradavičko. Čisto po ameriško, saj je za to puritansko deželo bogokletno uzreti ženski gleženj in si ga živalsko poželeti, medtem ko je normalno odpihniti glavo nekomu, ki je stopil na tvojo trato, da možgani opršijo bližnji oleander. Toda kljub takim omejitvam so se nekatere sorte igre v zadnjih desetih letih nesluteno razcvetele. Predani igralci smo najbolj občutili meteorski dvig spletščin in peskovniško odprtost, za katero je zaslužna zlasti serija Grand Theft Auto. Med ključnimi ozkimi grli, ki jih pogojuje zgodba, lahko v širni moderni metropoli iz tretje perspektive opravljamo naloge za več ponudnikov, kar vključuje streljanje, prevažanje, prestrezanje in branjenje. Da bi lahko kadarkoli storil karkoli, sicer ostaja naloga za to desetletje. Vseeno pa je iluzija neobveznosti močna v GTAjih in številnih igrah, ki so se po njih zgledovale, od Just Cause prek Assassin's Creeda do Crysis.

Svoje so dobile tudi nedeljske stranke. Če svojčas za babico in fotra ni bilo v e-zabavi ničesar zanimivega, danes športata v Wii Sports, da krinoline in wampi mahedrajo na vse strani, krulita v Singstarju, godeta v Guitar Heru, si lomita gležnje v Just Dance, izdelujeta zlobne nivoje v LittleBigPlanetu, fitnesirata v Wii Fitu, preizkušata znanje v kupu kvizev in cele dneve visita pred Travianom.



Dobro si oglejte te obraze. To so nedeljci, ki se bodo v temle desetletju resno potegovali za mesto krmarja naše barke iger & norcev. Upam, da imajo kondicijo in da jim noge ne smrdijo preveč.

Verjemi, da bo tak igralec v tem desetletju še kako vpliven – in da bodo svoj pečat odtisnile ostale naštetosti. Zanimivo bo videti, kako se bodo razvile in kaj se jim bo pridružilo. Se beremo čez deset let?


STARCRAFT II
WINGS OF LIBERTY
BLIZZARD ENTERTAINMENT

STRATEŠKO POSTAVLJANJE STOLPIČEV

Strateg Raveer, bolj ljubimec kot bojevnik, v vojni vihri najraje ždi na strehi gradiča in deli ukaze. Zato je primeren, da predstavi žanr razpostavljanja stolpov.

Že stara ljudstva so vedela, da je višina ključna za obrambo med vojskovanjem, saj omogoča boljši pregled nad bojiščem in lažje je metati ter ciljati dol kot v klanec. Da bi prišli do nje na umeten način, so gradili visoke objekte z majhno tlorisno površino – stolpe. Ravno ti so bistven del posebne vrste strateških iger, ki ji pravimo 'tower defense' (v ameriški angleščini), 'tower defence' (v britanski angleščini) ali krajše TD, po naše pa obrambovanje s stolpi. Gre za zanimiv podžanr, ki cveti, a pretežno bolj pod zemljo, saj je pri velikih izdajateljih in splošni nakupovalni publiki zapostavljen. Napaka!

Smisel tovrstnih iger je taktično razpostavljanje obrambnih objektov, ki sejejo ogenj. Dogajanje se največkrat odvija v realnem času iz ptičje perspektive. Zavojevalci po vnaprej določeni poti brezumno navalijo in od naše razpostavitve ter izbire turnov je odvisno, ali jim bo prodor uspel. Stolpi so praviloma nepremični in sami od sebe obstreljujejo sovrage v dometu. Ko je val grdinov zajezen, pojdemo na na slednji nivo, kjer je običajno vse skupaj težje. Tako igramo, dokler ura ni pet zjutraj in imamo podočnjake v globini in barvi nafte. Iskanje matematične perfektnosti v teh igrah zna biti prekleto zasvojljivo.

Stolpaški model

Tower defense je mlada zvrst, saj za njenega praočeta velja šele leta 1990 izdana klasika z avtomatov Rampart, v katerem si branil grad pred mornarico. V prvi fazi si uredil obzidje stolpičev s topovi. Sledil je spopad, kjer si ciljal premikajoče se enote, topovi pa so užigali samodejno. Po koncu bitke si bil deležen slabe minute za popravilo zidu z opekami v slogu Tetrisa.

Sodobne predstavnice se kaj prida ne razlikujejo. V špilih, kot so Defense Grid, Fieldrunners in Pixeljunk Monsters, prejmeš določeno količino sredstev, za katera nakupiš osnovne stolpe. Ko jih kar se da zvito razpostaviš po terenu, se začnejo valovi napadov, v katerih imaš navadno nekaj časa za popravljanje škode, nadgrajevanje in dozidavo. Čar se skriva v tej premišljenosti in sprotni aktivnosti, ki na kasnejših nivojih dostikrat zahteva nadvse akcijsko rokovanje s stolpovjem.

Kajpakda se pod temi temelji skriva več globine. Branilske bajtice in jurišniki imajo raznolike lastnosti. Topovi recimo ne streljajo po letečih neprijateljih in puščice se odbijajo od kamnitih. Dostikrat manjka prostora, predvsem pa materiala oziroma kreditov, zato ne moreš razpostavljati v tri krasne. Tudi popravila in nadgradnje stanejo, vendar ekonomski model v tower defencu ni zapleten ter ne vključuje kamnosekov, kombanjev in drvarjev. Levji delež sredstev dobiš na začetku, ko jih moraš čim bolje izkoristiti, nekaj pa prispevajo uničeni nasprotniki.

Takole je kopito, ki so ga v prvi polovici tega tisočletja uveljavile moderne razpostavljalke stolpičev. Te niso prišle v obliki velikih komercialnih naslovov, marveč kot ljubiteljski zemljevidi ali predelave priljubljenih realnočasovnih strategij – Age of Empires, Starcrafta in malo kasneje Warcrafta 3. Slednji je dobil obilico konverzij, med katerimi od nekdaj prednjačita **Element Tower Defense** in **Gem Tower Defense**. Še danes ju na Battle.netu igrajo množice.

Vzorčni primer: ETD

Prav zastonjski Warcraftov dodatek Elemental Tower Defense iz leta 2006 je najbolj zaslužen za razvoj zvrsti. Naloga je jasna: sovražnikom, ki gomazijo po labirintu, je treba z dobro obrambo preprečiti, da dosežejo bazo. Glavno vlogo pri tem ima šest naravnih prvin: svetloba, tema, voda, ogenj, narava in zemlja. Bistveno je, da so elementi nekaterim smrtonosni, drugim prijaznejši. Ognjeni napad dela polovico škode vodnim enotam, a dvojno naravnim. Modro kombiniranje je zatorej za zmagoslavje obvezno.



Oče žanra Element Tower Defense, tu v vsej svoji barvitosti, je bil le zastonjska predelava. Titula prvega komercialnega naslova pripada preizkusnemu (shareware) naslovu Master of Defense.

Hkrati ima špil zanimiv ekonomski model. Na začetku dobiš proračun, ki ga je pametno skrbno trošiti, saj sovražniki navržejo le drobiž, plačilo runde pa je v veliki meri odvisno od obresti na neporabljena sredstva. Tako si prisiljen v preudarno razpostavljanje gradnikov in kaznovan za zapravljivo postavljanje najhujših nebotičnikov. Takisto uvede dilemo, kaj nadgraditi in kaj prodati po diskontni ceni. Prostor je namreč omejen, zato je kolobarjenje nujno.

Element Tower Defense kar natančno količi temelje



Dve dekadi stari Rampart je še danes zelo igralen. V ameriškem Playstation Storu za drobiž kupiš posodobljeno različico, ki jo je moč igrati v troje.

žanra. Poleg tega je navdihnil Davida Scotta, da je leta 2007 zakrivil bržkone najbolj znano tovrstno igro, **Flash Element TD**. Gre za bolj preprosto inačico ETD, v celoti udejanjeno s tehnologijo Flash, ki jo je moč zastonj igrati na kakem trilijonu spletnih strani. Doslej jo je v brskalniku igralo več kot 150 milijonov ljudi. Soroden in prav tako internetno-flashevsko zastonjski je **Desktop Tower Defense**, ki je prišel istega leta in zopet temelji na karti iz Warcrafta (Autumn TD). Ta je pobral nagrado na Independent Games Festivalu in so ga nato prenesli na Nintendovo drkalico DS.

Neodvisna produkcija

Osnove razpostavljalnic stolpičev so torej enostavne, zvrst pa se v njihovem okvirju ne spreminja pretirano. Dobro postavi pravilne stolpe, glej uničenje, posreduj po potrebi – to je to. A presenetljivo je, koliko domišljije so v te nezapletene meje vnesli zvečine neodvisni (indie) avtorji, pri katerih je žanr tako priljubljen ravno zato, ker je preprost in ne zahteva veliko vložka. Med drugim denimo ni potrebno programirati dinamične umetne pameti. Od velikanov je vanj posegel samo Square Enix s konzolnima špiličema iz sveta Final Fantasy Crystal Chronicles. Opisali smo **Crystal Defenders** za xbox 360 v Jokerju 192. Drugače so TDji povečini garažnega porekla, kjer prednjačijo različice za brskalnike.

jih ogroža grozna žuželčnjad.
Kolajna za najbolj dodelan TD-naslov na konzolah, če ne na splošno, pripada odličnim **Pixeljunk Monsters** (Joker 176, brez ocene) za PS3 in PSP. V izpiljeni igri butičnega japonskega studia Q-Games, katere slika krasi naslov, vodiš stricljastega vrača, ki ščiti prebivalce vasice pred pošastmi z grajenjem stolpičev na drevesih. Če se čarovnik dobro obnese, po frpjsko dobi šprint in bombe, kar potrebuje za crkot hujših zverin. Sobane v temeljni igri in obeh dodatkih so udejanjene premišljeno, z linearno naraščajočo težavnostjo in niso niti za trenutek dolgočasne.
Med igre, ki na ošvrk uča niso videti, kot da spadajo v tower defence, sodijo PopCapovi **Plants vs. Zombies** (Joker 190, brez ocene). Čeprav je reč igralno precej enolična, saj za skoraj vsakega sovraga zaleže ista taktika, je inovativna in smešna. V humorni stripovski grafiki in pogledu od strani taktično razporejaš rožice, da preprečiš zombakljem dostop do svoje možganovine. Pred začetkom runde izbereš omejeno količino sadik, ki se razlikujejo po sposobnosti. Denarna enota je sončna svetloba, ki jo proizvajaš z sončnicami, na temnih nivojih pa z gobami. To je analogija elektrarnam iz realnočasovnih strategij, kot sta Dune in Command & Conquer. Plants vs. Zombies tržijo skoraj za vse sisteme, od peceja do jabolčniške družine, in igra je gromozanska uspešnica, čeprav si zaradi plitkosti tega ne zasluži.

NAJ SPLETNE ZASTONJŠČINE

Če ti plačevanje ne diši ali bi rad samo malo poškilil v zvrst, na internetu najdeš ducate čisto zastonjskih tedejščin. Jagodni izbor pravi takole.

Flash Element TD, Flashtowerdefence.com: oče flashevske revolucije v izvirni obliki.
Flash Element TD 2, Casualcollective.com: izboljšana različica začetnika, ki prerasla v samostojno igro.
Flash Circle TD, Candystand.com: tokrat kanalje nimajo kam pobegniti in na tebi je, da jih radiraš iz notranjega kroga labirinta, preden se udomačijo.
Gem TD, Gemtowerdefense.com: branjenje ozemlja s kombinacijami iz Bejeweleda.
Desktop TD Pro, Casualcollective.com: simulacija javne uprave, torej izmikanja delu ali branjenja prostora na mizi.
Onslaught, Onslaught.playr.co.uk: ameriško obarvana zabava, kjer s sodobnim arzenalom ščitiš vojaške baze pred zlobneži.
Raveer Tower Defence, Rtd.com: najboljši način, kako braniti kocine iz brade pred zlobnimi žiletkami. Saj ne.
Še mnogo več na: Towerdefence.net in Flashtowerdefence.com.



Square Enixovi Branilci kristalov na konzolah niso presežek. V oči predvsem bodeta okostenelo upoštevanje žanrskih pravil in mobidično poreklo.



Na žalost taka postavitev skoraj vedno zaleže. Drugače so Plants vs. Zombies solidno izdelan naslov, ki te zna v prvi uri pošteno nasmejati.



Fieldrunners so izvrsten in poceni predstavnik žepnega branjenja za iphone, ipod touch in PSP. Za bakšiš so na voljo v jabolčni ali PSN-trgovini.

Domala vsak naslovčič doprinese kako svežo malenkost. **Tako je Defense Grid: The Awakening** (J186, 79) za PC in xbox 360 vnesel balistiko in tretjo dimenzijo. Na doseg in moč strojnic, ki radirajo zlobne vesoljce, v njem namreč konkretno vplivata valovitost terena in pot izstrelkov. Novost so tudi ograde, s katerimi preusmerjamo tokove neumnih prišlekov proti sejalnikom smrti. A pozor, če jih postavimo preveč, jih bodo sovražniki preplavili, uničili še stroje smrti in laže ukradli predmet poželenja – energijo. Kljub nizkim stroškom razvoja je Defense Grid dodelan naslov, ki ga je Microsoft izrecno pohvalil na Games Developer Conference. V prid kakovosti in morda dokaz, da stolpično branjenje ni več tako nišno, govori dejstvo, da so zanj že izdali več razširitvenih paketov z ekstra prizorišči. Očitno so na Steamu, kjer igra stane ugodnih 9 evrov, paketi zemljevidov pa slabega bruseljčana, prodali zadosti izvodov.
Tretjo dimenzijo poznata tudi sveža pecejaška naslova **Sol Survivor** iz Cadenze Interactive in **Colony Defense** garažnega studia Mana Bomb. Prvega odlikuje izbira heroja iz nabora desetih, pri čemer ima vsak določen nabor zbor turnov, v drugem pa dogajanje ni omejeno na ravnino, marveč se odvija na vsem planetu. Za popoln pregled nad dogajanjem je treba vesoljno kroglo rotirati, ker nikdar ne veš, kakšne neizrekljivosti se godijo prebivalcem na temni strani, ki

Pogled z vrha stolpa

Dasi je mlada zvrst napredovala, večino naslovov še vedno pestijo slabo udejanjene težavnostne krivulje. Mnogo jih temelji na primitivnem poskušanju, kjer te do pravilne odločitve pripelje množica zgrešenih, ko se torej prilagodiš tistemu, kar te je v prejšnjem krogu ubilo. Drugod je to rešeno z naključnim šviganjem sovragov, a pri teh je neprijetno izpostavljena sreča. V vsakem primeru je študiranje učinkovitih rešitev v tower defensih pogosto težko in dolgotrajno. Napredek je do neke mere žrtvoval tudi preprostost, saj se elementi začenjajo kopičiti, tempo pa se krepi in te sili v brzinsko sprejemanje odločitev. Vse to lahko hitro odvrne nepotrpežljive, počasne ali rojene pod nesrečno zvezdo.
A res je, da so osnove TDja od nekdaj take, da ga lahko igra vsak in zamojstruje malokdo. Čar pa leži v poskušanju, da bi prestopil to magično mejo. Izbire je dovolj, tako zastonjske (glej okvir) kot plačljive. Zdaj čakamo, da zvrst opazijo izdajateljski velikani. Po eni strani z upanjem na visokoproračunsko stolpičenje, po drugi pa s trepetanjem, da vsega ne zašuštrajo.



Defense Grid za PC spada med težje predstavnike zvrti. Končanje misije brez izgub je tako zelo sladko. Zanimivost: poganja ga srček Gamebryo, ki je osnova Obliviona in Fallouta 3.

Kraljevski niz



Davno nekoč, v kraljestvu daleč stran, poskuša LordFebo v pajkicah zajahati Rdečo kapico, poljubiti staro veščo in skuhati sedem palčkov.

Kot smo se metuzalemski streljavci malih zelenih in prauporabljevalci odčepnika že mnogokrat pridušali, je igranje na osebnem računalniku pred dobrima dvema desetletjema v vseh ozirih izgledalo orenk drugačno od današnjega. To početje se je odvijalo v najbolj odročnih kotih redkih stanovanj, zato je bilo večini družbe tuje in temu primerno nečislano, domala odklonsko. Praviloma je bilo v domeni mlajših asocialnih moških z očesno protezo in razumela ga ni niti ena mama. Kakšen casual gaming neki! Takrat se še niti ni delal drek, ki je pognojil zel, ki je rodila zrno, iz katerega je kasneje vzklila ta besedna zveza. Priložnostno igranje je pomenilo, da smo sedli za mizo in vrgli karte. Tudi PCji, ki so sicer v osnovi vključevali zaslon, kišto in tipkovnico, so bili precej drugačni. Grde in velike bež škatle, v katerih so ždeli komaj megaherčni XTji in 286ke, so na mizah ležale, nanje pa so bili povezljeni monokromatski, ponavadi črno-zeleni monitorji, ki so bili zaradi manka stojal videti kot ruske mikrovalovke. In potem je bilo tu ubadanje z ukazno vrstico, ki je za uspešno zaganjanje zahtevalo najmanj poznavanje celega spiska čarobnih besed, če ne kar naprednejših fint okoli sistemskih datotek. In nikjer ni bilo miši in zvočnikov. Konec osemdesetih smo vse postorili s tipkami, za valovanje zraka pa je skrbel le vdelani zvočnik, takozvani PC-speaker.

Dasi moram poudariti, da je bil tedi računalnik le eden od mnogih popoldanskih konjičkov in ne naprava, pred katero smo preživeli večino svojega življenja, nas niso igre kljub obči skromnosti nič manj navduševale kot dandanašnji. Tudi večigralstvo smo imeli, saj smo igrali sočasno in si po telefonu izmenjavali izkušnje. Sem prepričan, da se marsikdo z radostjo spominja tistih časov, zlasti ob ogledovanju starinskih screenshotov davno pozabljenih priljubljenic. Z redkimi izjemami so vsi tistikratni naslovi mrtvi. Pretežno to velja tudi za razvijalce in celo za založnike. Malo bralcem zacinglja ob omembi znamk Accolade, MicroProse, Origin, US Gold in SSI. Komaj kaj daljšo slavo ima najbolj rodovitna založba onega veka, Sierra On-Line, katere ime so številni kasnejši lastniki najprej oskrunili in nato za vekomaj ukinili. Na srečo ima njen zajeten spisek izdelkov močno fanovsko skupnost, ki vseskozi po malem miga. Nekateri predelujejo stare igre, drugi furajo spletne strani z memoari, spet tretji pišemo članke. Najnovejša spodbuda za nostalgijo je The Silver Lining, novo poglavje najbolj znamenite avanturistične serije.

Za zdajšnje razmere je nenavadno, da so bile pustolovščine nekoč enakovredna, če ne kar vodilna zvrst, ki ni manjkala na seznamu nobenega založnika. Razlog, da se je sorta ob zori računalniškega igranja tako prijela, je preprost. Hardver ni dopuščal hude akcije, barve, ako so sploh obstajale, so bile okrnjene, in preproste, kratkotrajne arkade zgodnjega časa v slogu

Ponga ter Asteroidov so zadovoljevale le del občinstva. Zato so že koncem sedemdesetih postale priljubljene tekstovne igre z orisi lokacij in vpisovanjem preprostih ukazov. Take 'interaktivne knjige' je bilo enostavno izdelati, poleg tega so pri igralcu zaradi odsotne ali preproste grafike burile domišljijo. Nalik romanom in nasprotno od sodobnih iger ter filmov, ki vso pravljičnost ali grozljivost nazorno predstavijo v prvem planu. Za prvi tak špil velja Collosal Cave Adventure, imenovan tudi samo Adventure, iz leta 1976. (Za podrobnejšo zgodovino zvrsti se velja ozreti po avanturističnih analih iz Jokerja 139 – id 1368.)



Sliko od Mystery House smo objavili že večkrat, zato pokažemo raje prizor iz Wizard and the Princess, ki velja za idejno predhodnico sage King's Quest. Zrisali jo niso otroci iz vrtca, marveč Roberta.

Kolosalna jama je za našo zgodbo pomembna zato, ker jo je zapazila mlada kalifornijska mamica s pisateljsko žilico, Roberta Williams. Njen možiček Ken se je ukvarjal s programiranjem velikih mašin in obenem fušal pod imenom On-Line Systems, zato se je dobro razumel na računalništvo. Beseda je dala besedo in Roberta se je odločila preizkusiti v izdelavi dogodivščine, kakršna je bila Colossal Cave, le da nadgrajene s podobicami. Navdahnjena z deli Agathe Christie je leta 1980 spisala morilski scenarij za detektivko Mystery House in zrisala sobe, Ken pa je vsebino povezal v kodo za apple II. Izdelek na eni disketi sta opremljenega s fotokopiranimi navodili zapakirala v polivinilaste vrečke in ga razposlala po okoliških računalniških štacunah.
Igra, ki je postala prva v seriji Hi-Res Adventure, je požela nesluten uspeh. V promet je šla več kot desettisočkrat, kar je bil absolutni rekord. To je zakoncema dalo zagon in v naslednjih treh letih sta ustvarila še šest podobnih naslovov. Spotoma sta sebe in podjetje preselila v Oakhurst, lučaj od Yosemitskega narodnega parka, ter ga leta 1982 po bližnjem gorovju Sierra Neveda preimenovala v Sierra On-Line. Iz Yosemitov izhaja tudi založnikov logotip, gora Half Dome.



Yosemitski narodni park leži med Los Angelesom in San Franciscom, ena od tamkajšnjih znamenitosti pa je tudi tale gora, ki je bila petnajst let v znakcu Sierre On-Line.

King's Quest: Quest for the Crown (1984)

Leta 1983 je v stik z uspešno firmico stopil IBM, ki se je pripravljal na splovitev dostopnega domačega računalnika, PC juniorja. Veliki modri je želel dobro demonstracijsko igro, ki bo predstavila računalo v zabavni luči in pritegnila širšo javnost. Ken in Roberta sta ponudbo sprejela in si zadala nov premik v zvrsti. Če so dotlejšnji razvoji zahtevali nekaj ljudi, desettisočaka dolarjev in dva meseca dela, je novi projekt skupino programerjev priklenil na zaslone za dobro leto ter stal par sto tisoč zelencev. A trud se je izplačal, kajti King's Quest, ki so ga splovili leta 1984, ni bil nič manj kot revolucija. Tako igralno kot tehnično. Sicer je bil sestavljen le iz 160 x 200 pikslov (vodoravno je bila vsaka pika podvojena), vendar je imel 16-barvno grafiko, lepo animiran, svobodno vodljiv lik in globinsko komponento. Svetla in slikovita fantazijska dežela Daventry je privlačnost le še povečala. Roberta je imela namreč od vsega najraje otroške pripovedke, zato se je odločila za tematsko nadaljevanje ene svojih predhodnih iger, Wizard and the Princess (kasneje, v PC-izdaji, so jo preimenovali v Adventure in Serenia). Za glavnega junaka si je izmislila po keksih poimenovanega viteza Grahama, ki se poda na kraljevo nalogo – king's quest.



V izvirniku prvi del ni imel podnaslova, dodali so ga šele v eni od kasnejših izdaj. A štoriji pritiče, saj se mladi Sir Graham pod obljubo krone odpravi na iskanje treh magičnih predmetov: zrcala, ščita in skrinje. Junačka hlačka smo vodili s smernimi tipkami, ukaze v slogu 'PUSH WITCH INTO POD' in 'GIVE RAT CHEESE' pa smo vtipkavali v ukazno vrstico spodaj.

Avantura zaradi slabe prodaje IBMovega modela PCjr ni bila instantna uspešnica, zato so jo jeseni istega leta prepakirali še za DOS in apple II. To je botrovalo skupni prodaji pol milijona izvodov, pri čemer je igra postavila temelje tako hišni specializaciji kot zvrsti na splošno. Orodje AGI (Adventure Game Interpreter), ki so ga razvili za King's Quest, je rabilo za izdelavo še dvanajstih drugih naslovov, med drugim za rojstvo treh nesmrtnih nizov: Space Questa (1986), Leisure Suit Larryja (1987) in Police Questa (1987). Prav tako je igra vpeljala dva Sierrina zaščitna znaka: točkovanje pomembnejših dejanj in umiranje z znamenitim sporočilom 'Restore – Restart – Quit'. Bučen odziv



Ken in Roberta Williams podjetja nista štartala z nikakršnimi daljnosežnimi plani, marveč sta želela zaslužiti za pobeg iz Los Angelesa na deželo. Ob izidu KQ1 sta bila navsezadnje stara 29 let.

zgodnjih igralcev, neusahljiv pritok dolarjev in dejstvo, da ni bilo na trgu ničesar niti približno podobnega, so tvrdki dali krila.

King's Quest II: Romancing the Throne (1985)

Ken se danes spominja, da je bila firma v prvi polovici osemdesetih bolj podobna navdušenskemu krožku kot čemurkoli profesionalnemu. Zaposleni so zanesenjaško delali od jutra do večera in sami snemali diskete, jih pakirali ter celo razvažali. Nihče v ekipi ni imel ustrezne izobrazbe, saj je šlo zvečine za dvajsetletno študentarijo. Ker se izdelovanje igric pač ni smatralo za poklic, ni bilo šans, da bi v posel pritegnili izkušenega programerja ali diplomiranega risarja. Navsezadnje so bile barve in ločljivost tako omejeni, da so bolj kot artistične prišle do izraza izkušnje z otroškim vtikanjem raznobarvnih žebljičkov v podlago. Liki so denimo merili 5 x 30 pikslov.
Uspešnica je kajpakda klicala po nadaljevanju. Dvojka je zaradi izdelanega pogona in preizkušenega sistema zahtevala precej manj dela in so jo izdali že na-



Ni kraljestva brez kraljice in Graham v dvojki najde svojo ljubo Valanice. Mimogrede pomaga še Rdeči kapici, vrne trizob kralju Neptunu in ubije Drakulo. King's Questi niso imeli nikoli jasno razdelanega, samosvojega sveta, marveč je šlo za plitek skupek bajk, mitologije in folklore z vseh vetrov. A ravno to je privleklo najširši krog igralcev.

slednje leto, 1985. To pot se je Graham, sedaj kralj, podal v daljno deželo rešit princesko, ki jo je videl v čarobnem ogledalu. Tehnično igra ni napredovala v nobenem pogledu in čeprav je bila komercialno uspešna, so ji igralci očitali neizvirnost, lahkotnost in preenakost napram prvencu.

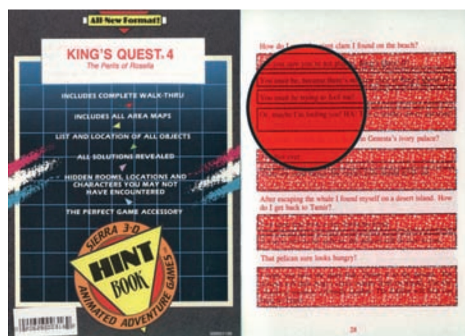
King's Quest III: To Heir Is Human (1986)

Še vedno po enakem kopitu so leto kasneje skovali tretji del, v katerem je Grahama v glavni vlogi zamenjal neznani poba Gwydion. Nad tem ljubitelji niso bili navdušeni. Na koncu se je resda pokazala logična povezava s predhodnikom, a preden je igralec prišel do tja, je trajalo mesece. Za nameček je bila trojka mnogo bolj zaguljena od prejšnjih delov. Rešitve so bile teže dosegljive in večinoma smo se vsi zanašali na lastno ter morebitno prijateljevo pamet oziroma srečo. Vsakomur je ostala v spominu začetna četrtina s časovno tempiranim stikanjem po čarovnikovi bajti in iskanjem sestavin za coprnije. Ravno mešanje urokov pa je v igre vpeljalo nov prijem: priročniško zaščito, katero je Sierra odtlej pogosto uporabljala. Pri tem ni šlo za nedomiselno uvodno vprašanje 'Katera je peta beseda v peti vrstici na peti strani?', marveč si nucal recepte knjižice, priložene igri. Brez nje si obtičal kmalu po začetku in slovenski pustolovci smo sočno preklinjali, kajti piratska tekstovna datoteka s prepisom se je pojavila šele mnogo kasneje.

Zanimiva obrobnost: glavni programer KQ3 je bil Al Lowe, pomagal mu je Scott Murphy in slikice je risal Mark Crowe. Vsi so naslednje leto ustvarili lastne serije. Prvi je oče Larryja, druga dva, poznana kot 'modela z Andromede', pa sta ustvarila Space Quest.



Štorija trojke se sestavi šele na koncu. Grahamu in Valanice sta se po poroki v zaključku drugega dela rodila dvojčka Rosella in Alexander. Toda fanta je še kot dojenčka ugrabil zli čarodej Manannan in ga napravil za svojega slugo. Gwydion se svoje modre krvi ne zaveda in uslužno krmi goske, riba pod ter pada v prepade. Naposled mu uspe gospodarja spremeniti v mačka, najti pot v rodni kraj in rešiti sestro pred triglavim zmajem.



Primer legendarnega Sierrinega hint booka, ki so jih pričeli izdajati koncem osemdesetih za vsako igro. Da igralcu ne bi pokvarili užitka, je imel vsak problem več stopenj pomoči, vse skupaj pa je bilo 'kodirano' z rdečim vzorcem. Branje je bilo mogoče le s priloženim rdečim kukalom.

King's Quest IV: Perils of Rosella (1988)

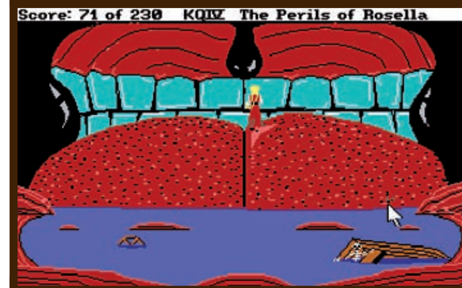
Leta 1987 je bilo vse, kar je izšlo iz Sierre, vredno čistega zlata. Samo King's Questi so skupaj vzeto presegli naklado enega milijona, podobno uspešni pa so bili tudi ostali naslovi. Nič čudnega, saj je bila večina pustolovščin, denimo vse Infocomove, kot so bili Zorki, še vedno globoko v tekstovnem načinu. A na obzorju se je kazala konkurenca. Za največjega tekmeca, vsaj kakovostno, se je izkazal Lucasfilm, ki je konec tistega leta izdal svojo prvo, vendar nadvse domiselno in simpatično avanturo Maniac Mansion. Ta je predstavil igranje z več liki, nepremočrtnost in nov, netipkaški vmesnik ter odpravil umiranje. Posodobitev kalupa je bila za Sierro nujna, zlasti ker so postale grafične kartice EGA z boljšo paleto in razločljivostjo že dovolj pogoste. S tem v mislih so razvili novo orodje SCI – Sierra Creative Interpreter.

Samoumevno je bilo, da so izboljšani pogon najprej uporabili za novo poglavje šefičinega niza. KQ4 je bil zato precejšen korak naprej in po vrsticah kode ter bajtih največji tovrsten izdelek tistih dni. Ne samo, da je uporabljal neokrnjen nabor šestnajstih barv in enkrat višjo ločljivost 320 x 200. Kot eden prvih je podpiral zvočne kartice, konkretno Rolandovo in ravno prispelo Adlibovo. To je bila novost v PC-zabavi in čeprav je preteklo še veliko let, da je sound blaster postal privzeta komponenta vsakega računalnika, so imeli odtlej amigaši in atarijevci eno zasmehovalno alinejo manj. Preskok iz tišine oziroma nadležnega piskanja interne membranice na inštrumentalne melodije je bil prav tak kot s črnobele na barvno grafiko. Da bi to plat čimbolje izkoristili, je založba najela nekega holivudskega skladatelja, zato je bila zvočna kulisa v KQ4 res kakovostna in raznovrstna.

Nadalje je igra podpirala miško, a le za premikanje. Liku smo še vedno velelі s tipkanjem glagolov in samostalnikov. Igralni del je upravičil pričakovanja in prinesel standardno Sierrino kakovost, vendar ne kakega posebnega presežka. Roberta je prvič v igrah vpeljala žensko junakinjo, kar je bila revolucija in zaradi večinoma moške publike zelo pogumna odločitev. Ki je bila pozitivno sprejeta. Posrečena zamisel je







Sreča kraljeve družine po vrnitvi otrok je kratkotrajna, saj Grahama izda srce. Zdaj je red na hčerki Roselli, da pomaga. Po lek se odpravi v daljne kraje, kjer je pojedena od kita (rešitev za izmet je požgečkanje mehkega neba – TICKLE UVULA), preganjana od trola in zajahana od samoroga. Ali obratno.



Osem King's Questov, osem škatel. Od prvega dela objavljamo čisto taprvo naslovnico za IBM PC junior, katere slika in besedilo (Put on your armour ...) nimata nobene zveze z igro. Naslednje izdaje prvenca so imele drugače oblikovano škatlo, nalik dvojki in trojki. Omeniti velja, da je bil King's Quest do štirice dalje na voljo tudi za apple II in atari ST, do šestice pa za amigo. Enica je bila celo na Seginem master systemu in petica na NESu.

bila, da se igra odvije v 24 urah, pri čemer se ponoči kraji spremenijo. A po drugi plati je imel špil par naje-dajočih crkovalnih delov, ki niso imeli ničesar opraviti z mozganjem, le s prepočasnimi prsti. Sierra se je pač držala preizkušenega modela in gnala tekoči trak na polno. Mnogo pustolovcev je bilo zato veselih, da so poleg Maniaca istega leta dobili Zaka McKrackena, še eno od Lucasovih zgodnjih domiselnic, ki so stavile na humor in odbitost kot protiutež Sierrini resnobnosti.



King's Quest I je bil prva Sierrina prebarvana igra (1990). Za razliko od kasnejših posodobitev, ki so bile 256-barvne, je bil le-ta vzdignjen le na nivo štirice. Glede na to, da so pustolovščine najbolj brezčasen žanr, bi po vzoru na novo narisanih Opičjih otokov morali posodobiti tudi kake Queste. Za to ni potrebne nobene vsebinske kreativnosti, le trop risarskih fizikalcev.

King's Quest V: The Absence Makes Heart Go Yonder (1990)

Roberta ni sedela na lovorikah, marveč je delala na polno. V pripravah za naslednjo pravljično peripetijo je mimogrede spisala novo različico hiše z umori, ze-lo zanimivi Colonel's Bequest, in nadzorovala rimejk prvega King's Questa. A vseskozi je bila v mislih pri novi, še bolj barviti dogodivščini Grahamove familije. Koncem osemdesetih se je pričel uveljavljati grafični standard VGA in novi King's Quest je enostavno mo-ral teči v 256 barvah. Takisto je bila nuja po prevetre-nem vmesniku, saj je bila večina PCjev že opremljena z miškami.



Četudi je bilo crkovanja v teh špilih zelo veliko, pogosto na račun nepazljivega koraka v jezero ali prepad, se nam to takrat ni zdelo posebej tečno. Sierra je pri umiranju v pustolovščinah vztrajala od začetka do konca.

Ko je peti del leta jeseni 1990 izšel, je bil spet igra presežnikov. Prvič je projekt koštal milijon dolarjev. Prvič so uporabili digitalizirana ročno narisana ozadja. Prvič se je skozi zvočnike čul govor. In poldrugo leto kasneje je bila to prva orenk igra na CD-Romu z vse-mi govorjenimi dialogi. A vse to prvaštvo bi malo ve-ljalo, če bi bila vsebina votla. Pa ni bila, zakajti peti del je bil najboljši takrat in še vedno velja za vrhunec nadaljevanke. Pri tem ne morem s prstom pokazati na nobeno konkretno odličnost. Uganke niso bile nič bolj napredne kot poprej, večina jih je imela eno reši-





Osem disket z barvno knjižico je ležalo v veliki kartonski škatli, ki je bila odtlej nekaj časa priv-zeta Sierrina embalaža. Igra se odpre z Graha-movim pohajkovanjem po gozdu, medtem pa mu neprijateljski čarobnjak, brat od onega iz trojke, ukrade grad in žlahto. Kralj se po sledeh ugrabi-telja poda v deželo Serenio. Tam med drugim reši svojo bodočo snaho.

tev, posebnih možganskih puzel ni bilo, tudi ne cep-ljenja poti, kaj šele menjavanja med liki. King's Ques-ti so bili itak vedno izdelani po slični togi šabloni, ki je le mestoma dovoljevala košček nelinearnosti, in več-rešljivi problemi so bili redke izjeme. Namesto tega se je niz zanašal na svetlo pravljično simpatičnost, ne-komplicirano zgodbo, poosebljeno protagonistovo dobrosrčnost in prepoznavna bajeslovna bitja. Vse to je petica znesla vkup v najsijajnejši luči in dodala nov vmesnik s štirimi ikonami, ki je igranje naredil bolj te-koče. Zatem so ga kajpakda povzele vse naslednje Sierrine miselnice.

King's Quest VI: Heir Today, Gone Tomorrow (1992)

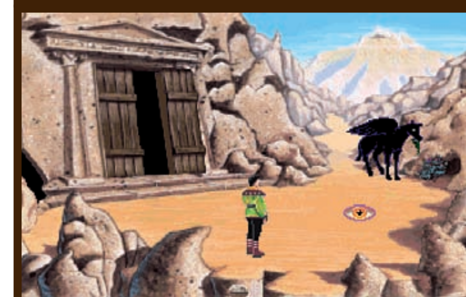
Šesto poglavje je za marsikoga zadnji pravi King's Quest. Poganjalo ga je isto srce kot predhodnika, pri čemer je bilo vsega še več, zato se je igra ponovno vpisala v anale kot rekorder v vseh pogledih. Najprvo



Prepoznavnost blagovne znamke je prinesla nekaj ljubiteljske literature. The King's Quest Compa-nion je zajetna, 600-stranska romanizirana oblika rešitev prvih šestih delov, na sliki pa so naslovnice treh avtorskih zgodb iz dežele Daventry, ki osvet-ljujejo dogodke za in med poznanimi štorijami. Po tedesni bukvi Kingdom of Sorrow nastaja nov fa-novski King's Quest (infamous-adventures.com).

je septembra 1992 izšla disketna verzija na kar dva-najstih ploščicah, dočim so inačico na CDju pripravili naslednje leto. Tokrat se je Roberti pri pisanju enako-vredno pridružila Jane Jensen, kasnejša avtorica Ga-briela Knighta in edina iz Sierrine stare garde, ki je še vedno aktivna igrarska dizajnerka. Tik pred izidom je namreč njena avantura Gray Matter, namiguje pa, da ima pripravljen scenarij za četrto, zaključno Gabrielo-vo dejanje.







V prejšnjem delu je Graham iz kremplјev čarode-ja Mordacka rešil sužnjo Cassimo, ki je bila v resnici ugrabljena kraljična. Alexander se vanjo nesmrtno zaljubi, zato se po njeno roko in ostale ude poda na Zeleno otočje. Kdor je šestico igral, bo videl, da so iz nje neposredno prerisane do-male vse lokacije v prvi epizodi fanovskega The Silver Lininga.

Po za tiste čase spektakularnem govorjenem uvodu smo se kot Alexander znašli na raznolikem in barvi-tem otočju Green Isles. Igranja se spominjam kot gladkega in zabavnega, nekaj puzel je imelo celo več rešitev in proti koncu se je pot razvejila na lažjo in težjo varianto.

A kljub tehnični in vsebinski dodelanosti špil ni tako izstopal kot prejšnja poglavja. Nič ni bilo narobe z raz-vijalci, le konkurenca se je pomnožila. Puzlaste tretje-osebnice v času štirice si lahko preštel na prste ene roke, leta 1992 pa jih je bilo kot listja in trave. Od boljših tistega letnika mi na pamet padejo Virginova zafrkantska fantazijščina The Legend of Kyrandia, Accoladov Les Manley, ki je bil podoben Larryju, Mic-roProsov norčavi vesoljec Rex Nebular, Accessov Martian Memorandum (predhodnik Under a Killing Moon), Gigerjev Dark Seed, Interplayev Star Trek ... Največja grožnja pa je bil kajpak LucasFilm, ki je imel tedaj na policah že dva Monkey Islanda in dva Indiana Jonesa. In vsak naslov je bil frišna sapica.

Kraljeve naloge danes

Uspešno poganjanje starih špilov v Visti ali Windows 7, zlasti v 64-bitnem okolju, ni samoumevno. Za dosovske naslove zadostuje emulacijski programček DOSBox, ki pa zahteva vsaj osnovno poznavanje prastarega operacijskega sistema, torej par komand, kot sta cd in dir, ter konfiguriranje igre. Glede zvoka ni težav, saj zadeva uspešno emulira sound blaster. Na tak način je mogoče igrati King's Queste od enice do sedmice (dosovske različice, se razume). Za osmico je treba v novejših Oknih dosti več truda, v prvi vrsti Guglovega. Pod XPji ali celo starejšimi verzijami načeloma problemov ni. Do samih iger se pride potom Sandokanskega morja ali, bolj elegantno, za evrskega desetaka za vso sedmerico na Steamu. Gre za KQ Collection, tak, kakršnega so izdali pred mnogo leti, zato se je treba okoli delovanja znajti sam. Gog.com po drugi strani nudi King's Queste 4, 5 in 6 v paketu za 10 dolarjev, ki zajamčeno delujejo povsod.



Čeprav za pouk zgodovine spodbujam preizkus tipkalniških naslovov, za resno igranje prvih treh KQjev raje priporočam neuradne, zastonjske, a profesionalno izvedene rimejke. Izdelani so z znanim orodjem AGS, ki že privzeto vsebuje grafične elemente in ikonski vmesnik iz petice. Vse tri omenjenke, od koder so tele tri podobice, imajo v celoti posnet govor in za širjenje obzorij smo jih nasneli na tomesečno natlačenko. Prva dva je prenovila firma AGD Interactive (na enak način so posodobili še Quest for Glory II), trojko pa skupina Infamous Adventures, ki je enako storila s Space Questom II, in zdaj dela na frišni kraljevščini, katere slika je na desni strani.

King's Quest VII: The Princeless Bride (1994)

Ne oziraje na ponudbo na trgu so bile Sierrine igre komercialno uspešne in so veljale za nezgrešljiv nakup. Posel v tistem času je cvetel in največji hišni projekti so šele prihajali. Eden takih je bil sedmi King's Quest. Hardver je Roberti končno dopustil, da izživi svoje otroške sanje o izdelavi risank. Od nekdaj je namreč oboževala Disneyjeve filme, od koder je dobila marsikatero idejo za svoje stvaritve. Grahama je na primer oblikovala po princu iz Trnuljčice. Sedmica bo risanka, je padla odločitev, in Sierra je najela ducat profesionalnih animatorjev. Začel se je razvoj novega mejnika.

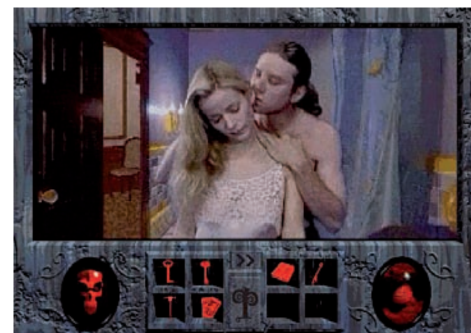


Alexander je v šestici dobil babo, zato je bil skrajni čas, da si deca najde še Rosella. In ga je našla. V trolovskem kralju, v katerega je začaran princ Edgar. Spet sta možna dva konca, toda le v enem kraljevič preživi. Če se ne motim, mu mora Rosella zelo na brzino dati rezervno življenje, ki ga poprej dobi od mačke.

Skoraj dve leti risanja in programiranja je bilo potrebnega, da smo za Božič 1994 lahko zaigrali prvo Sierrino visokoločljivo (640 x 480) animiranko. Podoba je bila osupljiva in nezgrešljivo disneyjevska, od štiriprstih rok do uvoda, v katerem Rosella poje. (Dotični posnetek, ki zaradi ločljivosti danes sicer deluje nekam bedno, smo vključili na natlačenko.) Prvikrat v seriji smo vodili dva lika, Rosello in kraljico Valanice. A ne sodelovalno oziroma preklopljivo, marveč vsako v svojih poglavjih. Še večja noviteta je bil pameten kurzor, ki je odpravil ukvarjanje z različnimi ikonami. Nad vmesnikom je nos vihalo mnogo igralcev, predvsem zaradi lažjega napredovanja in skromnih opisov objektov ter predmetov. Nasploh je KQ7 dobival veliko slabih kritik, ker so se zakrknjeni grahamovski fani zmrdovali nad podobo in poženščenostjo. Mene to ni motilo, kajti animacija je bila resnično očarljiva, pod otroškim videzom pa se je skrivala košara orehov in krutih smrti v lavi. Ali pa sem bil tedaj še premalo kritičen? Se mi pa zdi, da bi igri bolj pasala celozaslonskost brez traku z inventarjem, ki je zasedel tretjino ekrana. Mimogrede, to ni bila edina tovrstna izrisanka iz Sierre. Kasneje so na podobno vižo naredili prav tako luštni Torin's Passage.

King's Quest: Mask of Eternity (1998)

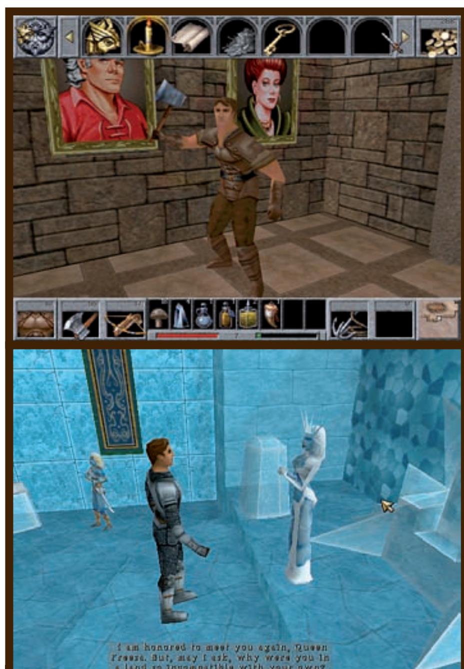
Sierra se je sredi devetdesetih tako razbohotila, da so glavnino preselili v severni Bellevue v zvezni državi Washington. Založba je širokopotezna krenila na japonski trg, otvorila lastno igralno omrežje The Sierra Network, kupila več studiev, vključno s Papyrusom in Impressions, štartala masovko The Realm Online in izdala daleč najdražjo igro, Robertino srhljivko na sedmih CDjih, Phantasmagorio. Podjetje je za vse te projekte seveda potrebovalo svež kapital, zato se je spremenilo v delniško družbo. In potem je prišel leta 1996 naokoli topshop konglomerat CUC International ter ponudil dvakratno tržno vrednost delnice. Možnosti pravzaprav ni bilo in zaposleni so lahko le upali, da z novimi lastniki ne bo težav. Žal so bile. Začela se je klasična reorganizacija, odpuščanja in neplodno vtikanje, zaradi česar sta zakonca Williams dala odpoved. V nekem intervjuju je Ken obžaloval prodajo tvrdke, v katero je dal več kot petnajst let svojega življenja. A zanj in za njegovo življenjsko popotnico so danes ti časi že pozabljeni, saj sta v brezskrbnem pokoju in ne delata drugega, kot da jadrata po morjih.
Kljub odhodu je Roberta dokončala razvoj novega King's Questa, ki je skrenil s smeri. Nekaj po njeni odločitvi, še več zavoljo diktiranja kravatarjev. Splošno prepričanje je bilo, da so klasične dogodivščine v umiranju, 3D pa je tisto pravo. Da bi zadovoljili tako pustolovce kot akcijsko in frpjsko naravnane množice, so ustvarili hibridno igro, ki je po eni plati vsebovala uganke in predmete, po drugi pa nudila trirazsežno svobodo, arkadno pretepanje in napredovanje lika. Kilava zmes ni zadovoljila ne enih, ne drugih, povrhu pa je bilo čutiti nedodelanost na račun lovljenja roka. Vihanje nosu nad sedmico ni bilo nič v primerjavi s krikom groze oboževalcev serije, ko je Mask of Eternity decembra 1998 prišel na police. Že to, da je bil v glavni vlogi nek širokopleči kmetavz res omejenega videza, je bilo nezaslišano. Pogon je bil hroščat, pustolovski vidik zanemarljiv in v splošnem je bila podoba odbijajoča. Jasno, saj je bila igra namesto v



Sierra se ni na veliko posluževala posnetega videa, a Phantasmagoria, prva taka hišna igra, je bila Robertin remek delo tako pustolovsko in štorijalno, kot grafično, zvokovno in vzdušno. Bajta, prekletstvo, seks in grozljive smrti ...

tradicionalne mavrične barvice odeta v driskaste odtenke, ki so spominjali na prvi Quake.

Dosti manjši gnev bi si Roberta nakopala, če bi Masko izdala brez omembe King's Questa. Igralci bi jo pač vzeli kot mlačen eksperiment. Tako pa je svoje slikovito in prisrčno življenjsko delo sfižila z odurnim zaključkom, ki je bil za piko na i še nasilen, kar predhodniki niso bili. Čeprav smo poprej kakega vraga od časa do časa že hinrihtali, recimo Drakulo, zmaja in veščo, smo neprijatelje vobče premagovali z zvijačo in smrtnega udarca nismo zadali niti večini glavnih negativcev. Tukaj pa je bilo vse le eno samo sekanje.



V osmo smo vodili nabitega svinjskega pastirja Connorja s toplovodarskim glasom, ki je skakal kot za stavo, tepel jetije, copral in nabiral gobe. Vse to je počel, da bi kot dober podložnik odgnal prekletstvo znad Daventryja, ki je vse ostale prebivalce spremenilo v kamen. Na žalost se mešanica pustolovščine in akcijske frpjke ni izkazala. Resda ni bila totaln podn, le povprečen špil, a zaradi slavnega porekla je pustila grenak priokus.

Roberta je sicer kasneje v intervjuju zagovarjala svoje odločitve in bila mnenja, da igra ni bila všeč edinole ortodoksnim fanom ter da se je Maske prodalo dvakrat več kot sočasnega Grim Fandanga. A s figo v žepu je zamolčala, da je to morbidno Lucasovo avanturo kupilo vsega 50.000 ljudi, kar pomeni, da je bil osmi KQ daleč daleč najslabše prodajan del. Phantasmagoria pa je tri leta prej prebila magično številko enega milijona.

Pustolovski mrak

Na žalost je bila zlata doba nekdaj pomembne zvrsti tretjeosebnih miselnic v drugi polovici devetdesetih resnično pri kraju. Zaradi močnejše železnine so se uveljavile nove zvrsti, predvsem 3D-streljanke in realnočasovne strategije, pa kloni Diabla in Tomb Raiderja. Večigralstvo je pomenilo precejšnjo dodatno vrednost. Vse to je splošni okus zasukalo stran od počasnih pustolovščin, ki so za svoj denar pravzaprav nudile malo kakovostnega igralnega časa. Veliko je bilo namreč jalovega in neugodnega poskušanja, po koncu pa je špil za večno romal na polico. Dodatno je čar puzelnicam vzela internetna dostopnost do rešitev. Zaradi tega je prišlo do marsikatere prekinitve razvoja. Na izust omenim Blizzardove Warcraft Adventures, Lucasova projekta Full Throttle 2 in Sam & Max 2 ter Sierrin Space Quest VII. Nekaj velikih avantur je resda še izšlo, na primer Gabriel Knight III (1999 – zadnja Sierrina pustolovščina), Escape from Monkey Island, Discworld Noir in The Longest Journey. Toda njihova komercialna uspešnost je bila slabša od povprečne 3D-streljanke. Žanr se je zato ob prelomu tisočletja potuhnil oziroma se omejil na številne 'lokalne', zlasti nemške špile, nakar se je sredi zadnjega desetletja začel prebujati kot nišna sorta. Četudi se nad količino avantur danes ne moremo pritoževati, zvrst ne kaže nobene ambicije po napredku.

Zelo malo verjetno je, da bomo še kdaj videli kakšen visokoprofilen Quest. Pravice za vso Sierrino intelektualno lastnino si lasti Activision Blizzard, toda bolje je, če jih ima do konca sveta zaklenjene v trezorjih, kot da zagnoji naše zlate spomine na prve ljubezni z ogabami, kot sta zadnja Larryja.



Adventure Game Studio, zastonjski izdelovalnik avantur, ki ne zahteva blaznega programerskega znanja, je mana z nebes za pustolovce. Z njim je izdelanih veliko res dobrih špilov, ki ne stanejo nič, med ostalimi tudi fanovske prebarvanke starih Questov. Tole pa je podobica iz prihajajočega King's Questa, podimenovanega Kingdom of Sorrow, ki takisto nastaja z dotičnim orodjem.

The Silver Lining

Ena od računalniškemu igričarstvu lastnih domen so nekomercialni ustvarjalski krožki, ki zanesenjaško programirajo dodatke, predelave, male igrice in retro prebarvanke. Rezultati so brezplačni, a mnogo ambicioznih projektov pogine, še preden so dokončani. Avanture so zelo priljubljena zvrst za tovrstno početje, tako izvirno kot predelovalno.

Največ pozornosti v zadnjih letih je nedvomno pritegnil hraber podvig z imenom King's Quest IX. Skupnost ni bila zadovoljna s slabo osmico, lastnik pravic, tedaj še Vivendi, pa tudi ni imel nobenega interesa nadaljevati povesti. Zato se je pred osmimi leti sestavila ekipica, ki je začela snovati dostojno novo poglavje. Tekom razvoja so se spopadli z advokaturo, sprva Vivendijevo in nato Activisionovo, ki je nekajkrat docela ustavila dela. A naposled so le dosegli sporazum in julija izdali prvo od napovedanih petih epizod. Edinole omembo King's Questa so morali črtati, medtem ko so lahko ohranili izvirna imena krajev in likov. Mimogrede, angleška fraza 'every cloud has a silver lining', kakršen je bil razširjen delovni naslov projekta, pomeni 'za vsakim dežjem posije sonce'.



Princeska se moži na Green Isles, zato se bo igralec šestice z dobrim pomnilnikom spomnil večine lokacij: gradu, praznega mesta, pristanišča, orakla in prebivališča angelov.

"Igralci bodo končno izvedeli, kako se nadaljuje zgodba o kraljevini Daventry. Avantura je zvesta seriji in med igranjem sem se zabavala," je baje o izdelku zapisala Roberta Williams. Tudi sicer na uradni strani ne manjka citatov, polnih hvale in presežnikov. Ponarejenost? Zaslepljenost? Svetohlinstvo? Mar sem res edini razumni in nehinavski poznavalec sage King's Quest, ki jasno pove, da je tole eno veliko razočaranje? Fanovstvo in zastonjskost gor ali dol! Da po osmih letih vnebovpijočih načrtov in limonadnega jajcanja z lastniki blagovne znamke pokažejo za slabo uro neprivlačnega postopanja po prekopiranih lokacijah iz šestice brez ene same samcate uganke, je kratkomalo nezaslišano. Avtorji se izgovarjajo, da gre za uvodni del, ki nas seznani s temno senco, ki se je vnovič spustila nad kraljevo družino in to sredi Roselline poroke, in s prvimi Grahamovimi koraki po že poznanih Zelenih otokih. Toda čemu niso počakali še nekaj mesecev, da bi dokončali drugo epizodo in nam postregli z orenk zalogajem namesto tega nenavdušujočega, nesamostojnega koščka, mi ostaja neznanka.



Igralnega dela prva epizoda nudi res malo, zvečine le poslušamo leseno pogovarjanje, pospremljeno z grozljivo zombijevsko obrazno animacijo.

Da so edina dejanja pobranje pustolovske srajce in novcev ter plačilo ladjarju, je toliko huje, ker izdelek tudi drugače ne pritegne z ničimer. Podoba oziroma animicija je naravnost obupna, tako hoja kot obrazna mimika. Po mojem bi se morali odločiti za brezčasen, bolj simpatičen 2D-pristop z narisanimi ozadji, ne za docela amatersko in katastrofalno 3D-modeliranje. Govor je takisto slab, vzdušje neobstoječe in vmesnik s spreminjajočim se kurzorjem okoren. Za nameček moti, da napisi, recimo opcije v pogovorih, niso sorazmerni z ločljivostjo. Zaradi tega so v 1920 odločno premajhni.

Kaj bodo prinesla nadaljevanja, se ne ve, niti niso poznani datumi izidov. Drugo poglavje lahko pride prihodnji mesec, čez eno leto ali nikoli. Vsekakor sem prepričan, da The Silver Lining ne bo prebudil zvrsti, kakršne so namere skupine Phoenix. Edina njegova korist so pričujoči anali.





STARCRAFT BAAANG!

Pravijo, da je Bog človeku s tem, ko mu je dal življenje, postavil vprašanje, in na nas je, da mu z bivanjem odgovorimo. Obstaja pa dežela, kjer je ta odnos precej manj ohlapen. Za marsikakega Južnega Korejca je božanstvo Starcraft in odgovor zanj vsak dan piše s tipkovnico in miško. Pri nekaj sto udarcih ter klikih na minuto. Več kot Sneti!

Osemnajstletni Seulčan Lee Young Ho (Lee je priimek, Young Ho je ime) s partizanskim imenom Flash je nadarjenec, ki bi si lahko izbral drugačno kariero in bil v njej uspešen. Mogel bi postal sijajen raznašalec pic, nadmočen komentator nogometnih tekem ali izvrsten kmetovalec. Namesto tega je postal poklicen igralec strategije Starcraft.

V deželi pod Alpami bi takega nadebudneža naskočile zaskrbljene mamke, mu hladile vrelo čelo, rekoč, saj se bo živ skuhal, bolanček!, in klicale rešilca. Ter nato poskrbele, da bi se pot nadaljevala v psihiatrično bolnišnico. Ej! Da si hoče posebnež služiti kruh z igricami! Ne z več njimi, marveč le z eno! Ki je za nameček stara dvanajst let! To pač meji na blaznost.

Pri nas, kjer <*vstavi jamranje glede širšega stanja slovenskih medijev & možganov, kar se elektronske zabave tiče*>, gotovo. V Južni Koreji ne. Tam taiste mamke omedlevajo od ponosa, njihove sosede pa hotečejo s takim frajerjem omožiti vsaj eno hčer. Young Ho se redno pojavlja na televiziji, in to ne v polnočnem klubu, kjer bi ga leseni voditelji barali o zdravju zapestja in kako mu kaj gre v šoli, ampak v prenosih s polno zasedenih štadionov, kamor vstopa ob spremljavi numetala ter masovnega vreščanja oboževalcev. Njegov fris je na jumbo plakatih, ima svoj klub fanov, med katerimi še zdaleč niso le debelušni pifloti, marveč legije brhkih mladenk, in mastno služi. Je mainstream kot zobna pasta in Jan Plestenjak.

Nič čudnega, kajti s Starcraftom se v deželi, kjer pojedo tudi kakega psa, ubada nezanemarljiv del mlade populacije. Tekme prenašata dva izključno temu namenjena kabelska TV-kanala s komentatorji in ustreznim šovom, dočim finale prestižne lige OnGameNet Starleague na plaži v drugem največjem mestu Busan že leta spremlja več kot sto tisoč ljudi. Poskakujočih. Navijajočih. Začaranih sto tisoč. Starcraft je izbirni predmet na univerzah in docela legitimen nacionalni šport, tako kot smučanje ter fovšija za nas.

Brezčasnost starine

Zakaj bi sploh kdo igral tako star špil, kot je Starcraft, ki je izšel davnega 31. marca 1998? Igra avtorske skupine Blizzard (World of Warcraft) je klasična realnočasovka, kjer nabiraš naravna bogastva, postavljaš oporišče in s kliki iz ptičje perspektive ukazuješ enotam. Nič pretresljivega. Grafika ne more biti dejavnik, saj je za današnje pojme orenk zastarela, realizem ali kake posebne prednosti tudi ne. Kaj torej?

Bistvo tvorijo zabavnost, privlačnost, globina in uravnoteženost. Znanstvenofantastična vojaška tematika se takoj priljubi testosteronskim mladcem, ki sanjajo o vojaškem osvajanju planetov v globinah vsemirja, in pokaži-ter-klikni sistem je hitro dojemljiv. A ko ugotoviš sposobnosti enot vseh treh sprtih strani – Terranov, Zergov in Protossov –, je to tako, kot če bi se pri šahu zgolj naučil, kako se premikajo figure.

Tedaj je na vrsti študij taktike in strategije. Prva je nižja kategorija in pomeni način, kako ukazuješ enotam v boju in kako ravnaš z gospodarskimi viri, druga pa je višja in označuje splošni načrt tega, kar počneš. Dobro igranje Starcrafta zahteva čim boljše razumevanje in izvajanje obeh teh nivojev, ki ju povezuje izdelovanje enot, brez katerih ni napada in obrambe. Globina in kljubovanje času pa izvirata iz količine pristopov in taktičnih fines, ki jih dodatno zapletajo prizorišča. Kako kje nadzorovati središče, ki je najbolj ključna lokacija, je povod za ničkoliko debat.

Strategije je za cele koše. Vsaka od treh ras pozna obilico kombinacij stavb in podložnikov za otvoritev. V začetni fazi v dobršni meri zakoličiš, kako boš igral kasneje, medtem ko inovativnost prihraniš za jedro spopada. Izbereš recimo Zerge in če je tvoj nasprotnik Terran, štartaš z otvoritvijo '3 Hatch Muta', kjer v natanko določenem zaporedju avtomatsko postavljaš zgradbe in izdeluješ enote, da bi čim hitreje dobil prednost za središčni del. 3 Hatch Muta je udejanjil korejski igralec sAviOr in ni treba biti genij, da to povežeš s šahovskimi uvodi. V kraljevski igri takisto poznamo številne otvoritve, kot sta damin gambit in sicilijanka, v katerih je načitanež malodane na avtopilotu in so jih skozi stoletja pilili mnogi znalci. Dobro, Starcraft ne nudi toliko možnosti kot šah. A v njem bolj poka, ducat let po splovitvi pa še vedno izumljajo nove strategije, ki ga delajo svežega. To je gromozanski kompliment njegovi kompleksnosti in uravnoteženosti.



Pokrovitelji, kot je Intel, se radi kažejo ob poklicnežih. Manija je šla tako daleč, da je letalska družba Korean Air julija v barve Starcrafta 2 odela dva boeinga 747. Če gremo kdaj v Seul, hočem leteti prav s takim!





Ko so Starcraft prvič napovedali na sejmu E3 leta 1996, je tekel še v pogonu od Warcrafta 2 in je bil videti takle. Ker so igro mnogi skritizirali, češ da gre za Warcraft v vesolju, jo je Blizzard docela prenovil.



Združena fronta geekov ali moštvo WeMade FOX. Zgledajo res ne kot idoli za v Smrkljo, a kaj potem? Cekin jim dajejo mogotci WeMade, Pepsi in GomTV, vodi pa jih eden največjih SC-igralcev, NaDa.

Slednja je tako izpričana, da nobena rasa ni dolgo na vrhu, zato Starcraft velja za eno najbolje, če ne kar najbolje balansirano strategijo. Nekaj časa so imeli Terrane za neučinkovite, nakar jih je na prestol postavil verjetno najslavnejši nažigač tega špila, Lim Yo-Hwan – BoxeR. Z Zergi mu je kontriral Lee Jae-Dong – Jaedong, ki je bil z zobatimi krvoločneži lani prvak. Toda ne Terrani, ne Protossi niso v ozadju.

Vsakdanježu bolj razumljiva in očesu prijetnejša je taktična plat Starcrafta, ki izvablja največ občudovalnih vzdihov in izjav tipa "Ti Korejci so čist fukjeni!" Taktika je namenjena izvajanju zakoličene strategije in pomeni konkretno tipkljanje in klikotanje po zaslonu, kjer gomazijo enote ter stavbe. Lahko, da si si izmislil popolno strategijo, kako boš s Protossi zatrl Terrane. Ampak če tega ne znaš ali ne zmoreš izvesti, nisi naredil dosti. Tu ima veliko vlogo gola hitrost, kajti če nisi dovolj brzinski, te zna nasprotnik pregaziti. V prednosti bo pri gradnji baze in zavzemanju ključnih točk ter ko se bodo enote spopadle, bo prevladal z bliskovitejšim mikroupravljanjem. Po možnosti na več koncih karte. Domala istočasno. Supermansko.

Modri dirkači

Ni nujno, da večja hitrost v Starcraftu pomeni zmago. Povsem mogoče je triumfirati s pristopom, poznavanjem nasprotnika in drugimi finesami. Pomembna je psihologija, tako ocenitev sovražnika kot poznavanje samega sebe. Dosti vrhunskih igralcev se izgubi, ko začno nizati poraze, in cela leta ne najdejo poti nazaj. Toda ob primerljivi strategiji je naglica pogosto odločujoč dejavnik za zmletje sovraga v sončni prah.

Važna je do te mere, da se je uveljavil izraz APM – Actions Per Minute ali dejanja na minuto. To je merilo, koliko povelij v minuti je igralec izdal in s tem, kako hitro je sposoben vplivati na igro. Začetnik izvede kakih dvajset dejanj na šestdeset sekund, medtem ko pri številnih profijih ta vrednost doseže več kot 300 APM. Seveda ni nujno, da noro klikanje vodi do zmage, saj ti še taka brzina ne pomaga, če si neumen. Najhitrejši vnašalci ukazov, ki se gibljejo okrog 400 DNM, dejansko niso v ospredju. Toda dosti mojstrov se postavlja s konkretnimi vrednostmi.

Pri tem so najboljši prav Korejci. Ameriški igralec Gred 'IdrA' Fields meni, da *"se Zahodnjaki bolj osredotočajo na strategijo in skušajo nasprotnika spraviti ob ravnotežje, medtem ko je za Korejce važna konkretna izvedba. Kar je bolje, ker lahko izkušenega ukaneš le na toliko in toliko načinov, medtem ko ti večja hitrost vedno daje prednost."* Ne moreš si kaj, da mu ne bi dal prav ob zastrašujočem šviganju dolgih prstov po tipkovnici in robotskem premikanju miške pod nežnimi ročicami suhljatih Seulčanov, ki ga lahko vidiš, če v YouTube vpišeš 'APM Demonstration'.

Seveda taka hitrost ne pride kar tako. Nasprotno. Če hočeš biti najboljši, moraš imeti naravne danosti, kajti parkljast kmet z refleksi poginulega lenivca ima malo možnosti. Zlasti pa moraš trdo delati. Igralci se preselijo v urjenju namenjene stavbe, kjer spijo v sobah glede na to, katero raso so si izbrali, in vsak ima svojo omarico ter pograd. Urnik je vojaški: zbudiš se ob desetih zjutraj, igraš od enajstih do treh, imaš uro za južino, treniraš od štirih do osmih, večerjaš do desetih in potem nažigaš do enih zjutraj. Tako šest dni v tednu. Če deset ur oziroma najmanj štirideset bojev na dan ne zadostuje za zmagovanje, pač prakticiraš štirinajst ur. Če ocenijo, da nisi dovolj dober, spokaš kufre, odideš in pustiš vpisnino nekaj evrskih jurčkov.

Ob takih pogojih dela in veliki konkurenci na podlagi milijonov, ki sanjajo, da bodo postali prvaki v Starcraftu, ni presenetljivo, da so Korejci v tem špilu pretežno najhitrejši in najboljši na svetu. Ampak hej, saj to počno s konkretnimi cilji v mislih.

Darovi omreženosti

Južna Koreja je dežela širokopasovnega interneta in računalnikov, zlasti prestolnica Seul. Konzole se tu niso uveljavile zato, ker so med Korejo in Japonsko dolgo vladali napeti odnosi zaradi neprilik iz tokijske imperialne preteklosti. Najvažnejši igralni stroj je zato PC. Priklop več kot 60 odstotkov gospodinjstev v državi na broadband pa je posledica azijske finančne krize leta 1997. Vlada je s polaganjem kablov za hitri splet skušala odpraviti njene posledice. Na podlagi tega so nastali 'PC baangi' – kiberkavarne z računalniki, ki so bili predragi, da bi si jih v času ekonomske krize privoščil vsak.

Ko je Blizzard leta 1998 lansiral Starcraft, je ta postal izredno priljubljen v PC baangih. Že sredi leta so organizirali prvo širše tekmovanje, iz česar so nastali klani in ljubiteljske lige. Premike so opazili pri kabelski televiziji Tooniverse, kjer so priredili svoj turnir in ga prenašali. Ogledalo si ga je več deset tisoč ljudi, kar je igri dalo dodatnega zagona. Leta 2000 je Tooniverse Starcraftu posvetil svoj kanal, OnGameNet, posvečen edinole temu špilu. V oddajah so prenašali tekme, vrteli ponovljene posnetke in jih analizirali. Tako je Starcraft dokončno vstopil v mainstream in utrl pot mnogim drugim špilom, zlasti nalinijskim.

Komentator tekem v Starcraftu Kang Min, čigar vzdevek je Nal_ra in je eden boljših s Protossi, meni, da je Starcraft tako priljubljen, ker je pisan na kožo korejskemu načinu razmišljanja: *"Vztrajaš do konca in čeprav je vse videti izgubljeno, se še vedno boriš."* Raziskave kažejo, da je vsaj en špil po internetu nažigalo 33 % od 49.000.000 prebivalcev Južne Koreje. Več milijonov jih igra redno, v državi pa je okrog 30.000 PC baangov.



Če si v Koreji obvladač Starcrafta sprejemljivega videza, pridejo mimo hotnice in te grabijo za prsne bradavičke. Ne le na posterju. Kasneje bosta preizkusili, koliko je njegov APM (Analingus Per Minute).







Levo človek iz moštva Samsung KHAN, desno iz TeamLiquida. Profi fotkanje je standard za industrijo, ki je v Južni Koreji spletena okrog Starcrafta. V njeni severni sosedi medtem kruleče štejejo riževa zrna.

VOJNE IGRE

Na Zahodu je starcraftovska scena osredotočena na turnirje, ki jih priredijo, ko naberejo dovolj pokroviteljev, in na ločeno kategorijo v večnamenskih ligah ter na e-športnih prireditvah, kot so World Cyber Games. Evropa je v glavnem prešaltala na Warcraft 3 in čeprav je SC v Sloveniji kar priljubljen, v njem nimamo širše znanih prvakov. Igranje Starcrafta pa je v Južni Koreji resna zadeva, saj ta špil zavzema 70 % tamkajšnjega e-športnega udejstvovanja. Profesionalne Starcraftove lige obstajajo samo tam. V njih sodeluje dvanajst poklicnih moštev (Hwaseung Oz, Samsung KHAN, STX Seul ...), katerih pokrovitelji so velika podjetja. Enega sponzorira celo korejsko vojno letalstvo. Logično, če vemo, da letno vzdrževanje takega tima znaša več kot 16 milijonov evrov.

Čeprav ne sodiš med elito, si lahko s tekmovanjem še vedno pridobiš nekaj konkretnega cekina. Začetniška 'plača' profesionalnega igralca Starcrafta, ki jih je v deželi okrog tristo, je 14.000 evrov. Z udejstvovanjem si plačaš vse stroške in še ti ostane drobiža za čez nekaj let, ko se vrneš na faks ali si poiščeš 'pravo' delo. Trapasto je namreč pričakovati, da boš dolgo vladal. Vsako leto se reči dogajajo vse hitreje, reakcijski časi se krajšajo, strategije se kristalizirajo in novi mojstri nadomeščajo stare. Eden najbolj obetavnih igralcev moštva WeMade FOX ima komaj dvanajst let.

Če pa si v Starcraftu DOBER, nisi junak le za pripadnike subkulture, ampak za rajo. Nisi nek čuden gik, ampak idol množicam, medtem ko v kiberkavarne s PCji zahajajo najbolj kul mladci & mladenke. Ki so kul zato, ker obvladajo Starcraft, ne ker vozijo audija. In ker je tako, je zadeva velik posel. Pogled na občestvo na stadionih to potrjuje: veliko mladeži z mobilniki in izbuljenimi očmi ter vmes kot črni melanomčki razsejani poslovneži v temnih oblekah. Ti furajo celo obrobno industrijo, ki ne obrača malo denarja, saj najboljši igralci letno prejmejo od 150.000 evrov navzgor.

Ko je leta 2001 BoxeR – Lim Yo-Hwan za nekaj časa naredil Terrane nepremagljive, je začel mastno služiti in se leta 2008 vpisal v Guinnessovo knjigo rekordov z letnim izplačilom 300.000 evrov, vključujoč 70 jurjev od sponzorskih pogodb. Na višku slave sredi desetletja je imel klub oboževalcev z okrog 500.000 člani, kar je največ doslej v profesionalnem igranju. Zdaj ni več prvak, še vedno pa ga kličejo Cesar (The Emperor), napisal je dobro prodajano avtobiografijo in se redno pojavlja v TV-oglasih, kjer propagira vse mogoče, od čokolade do ruzakov. Ena taka igričarska Jolanda Čeplak je.

TEŽAVE V RAJU

Blizzard od vsega tega džumbusa nima toliko, kot bi moral. Sicer si lastijo avtorske pravice, slabo polovico od desetih milijonov po svetu prodanih izvodov igre so potržili v Južni Koreji in dosti so pokasirali od naročnin za igranje v kiberkavarnah, ki so tamkaj nenavadno priljubljene (glej okvir). Toda firma od pravic do TV-prenosov ni dobila niti fičnika, saj je njihov partner, združenje korejskih e-športnikov KeSPA, s pravicami mešetaril brez Blizzardovega pristanka. Kosmatim sandalarjem se je to začelo zdeti tako zamalo, da so prekinili odnos s KeSPA. Ta drži roko nad profesionalnim elektronskim športništvom v deželi in je v tesni navezi z obema bistvenima televizijskima ligama, OGN StarLeague ter MBCgame.

Namesto njih so si našli novega medijskega partnerja, GomTV, ki bo imel odslej ekskluzivne pravice do prirejanja in prenašanja uradnih turnirjev v vseh Blizzardovih igrah, se pravi tudi v Starcraftu 1 ter 2. Ligam, ki jih furajo OGN, MBCgame in KeSPA, so dovolili obratovanje le še do tega meseca, ko se končuje trenutna pro sezona. Kako natanko se bo situacija razrešila, se bo še videlo. Morda je tudi zaradi te frke Starcraft 2: Wings of Liberty v Južni Koreji in na Kitajskem fasal starostno oznako 18+, kar ga oddaljuje od najstnikov, ki so večinska publika. V odgovor je Blizzard napovedal cenzurirano inačico z manj vulgarnosti in krvi za rating 12+, tako kot enica.

Morda se sliši čudno, toda glede nasilja so tamkajšnji cenzorji zelo strogi, Korejci pa so precej manj navajeni na brigajoči škrlat in opletajoča čreva kot Američani ter Evropejci. Kri v Starcraftu je recimo v korejski inačici črna, ne rdeča, in na splošno je tam veliko manj nasilnih iger. Namesto tega povsod gomazijo mali animirani mucki in družinam prijazni plišasti strički, ki vabijo v najnovejšo simulacijo gradnje idilične vasice za mobilni telefon ali risankasto kartovsko dirkačino za pece. Taka je pač njihova igrarska kultura, ki dobro klapa z azijskim nagnjenjem k manj direktnemu.

Spor z Blizzardom pa ni edino gnilo jabolko v korejsko starcraftovskem žaklju. Aprila so tamkajšnji detektivi javnost obvestili, da se pri stavah na izide dvobojev v SC dogaja nekaj sumljivega. Policija je obtožila enajst profesionalnih igralcev, da so v spregi z mešetarji sodelovali pri okrogprinašalni shemi, kjer so dobivali po nekaj tisočakov v zameno za to, da so nalašč izgubili določene bitke. KeSPA jim je prepovedala nadaljnje udejstvovanje na tekmovanjih, toda umazana rabota je dodobra pretresla tamkajšnjo sceno. Zlasti, ker naj bi bila le vrh ledene gore in so bila v njej udeležena tako velika imena, kot je prej omenjeni Ma Jae Yoon – sAviOr.

Ampak hej, kateri šport, v katerem se obrača količkaj novcev, je brez svojih afer? Še v slovenski nogometni ligi obstajajo resni sumi, da se nekatera malopridna moštva na mednarodnih tekmah vnaprej dogovarjajo o izidih, kaj se ne bodo Korejci v Starcraftu. Igri, ki bo zanje tudi z dvojko najverjetneje ostala na prestolu digitalnih športov in zaradi spektakla, ki jo tamkaj obkroža, še najprej burila duhove širom sveta.



Da je SC doživel profi lige in prenose po televiziji, sta zaslužni tudi natančnost nadzora in odzivnost enot. Ko podložniku ukažeš premik, se ne obira in obrača na mestu, kar je nuja za tekmovalno igranje.





Niti izpahnjena rama ne prepreči Quattru širjenja obzorij. Kaj je počel? Zaletel se je v semafor!

V JCTju imamo zadnje čase nekaj poškodb, med drugim izpah rame. Zategadelj je na mestu, da povemo malo o tem, kaj hudega se lahko zgodi sklepom, ki skrbijo, da se sploh lahko premikamo. In kako se pozdraviti, če pride do neljubega dogodka. Ampak pazite: ko zapeljete v križišče, ne da bi upoštevali tiste čudne raznobarvne lučke, se vam lahko pripeti še kaj dosti hujšega!

Odkod semaforju rdeča, rumena in zelena?

Marsikdo ne bo verjel, toda semafor je starejši od avtomobila. Prvega so namreč postavili pred britanskim parlamentom že leta 1868, zgledovali pa so se po signalih, ki so jih takrat uporabljali železničarji. Podnevi je odprto smer kočijam kazal z ročicami. Od tod semaforju ime – po latinsko to pomeni nosilec signala, semaforje z ročicami pa včasih uporabljali za prenašanje sporočil. Ker ročice ponoči niso vidne, so nanj namontirali še železničarsko plinsko luč. Ta ima po dve rdeči in zeleni stekli, da jo ajzenponar samo zasuka v roki in strojevodji pošlje signal, naj ustavi ali spelje. Zanimivo je, da so možje z železnih cest barvno kombinacijo najverjetneje dobili od mornarjev, ki so na en bok ladje obešali rdečo, na drugo pa zeleno luč, da so vedeli, po kateri strani se izogniti nasproti vozečemu plovilu. No, luč na prvem semaforju je bila na stebru, zato so namestili še vzvod, s katerim jo je prometnik lahko obračal.

Potem se dolgo ni zgodilo nič. Šele okoli leta 1910, ko so avtomobili postali vse bolj priljubljeno prevozno sredstvo, so v ZDA napravili prvi električni semafor. Imel je samo rdečo in zeleno luč in morala je posredovati zibelka ameriške avtomobilske industrije, Detroit, da se je na njem pojavila rumena. Razlog: hitra menjava signala je že v pionirskih časih jeklenih konjičkov povzročala prometne nezgode. Rumena luč naj bi bila opozorilo, da se bo signal zamenjal. V določenih državah, med katerimi je bila tudi Jugoslavija, se je naknadno dodalo utripanje zelene luči, a smo Slovenci to pred časom ukinili. Mimogrede, morda ste v kakem slovenskem mestu, recimo v Ljubljani in Velenju, opazili, da so na semaforju števci, ki kažejo, koliko časa bo preteklo do spremembe signala. Raziskave so namreč pokazale, da so vozniki dosti manj živčni, če točno vedo, kdaj bodo imeli prosto pot oziroma ali še lahko varno prevozijo križišče.



Tiste čudne bele lučke niso namenjene barvno slepim, ampak ureditvi tramvajskega prometa.

Kar nas pripelje do tega, da so semaforji sicer rešili določen problem, a hkrati ustvarili novega. Marsikako križišče bi bilo namreč dosti bolj pretočno, če ne bi imelo barvnih lučk. Poleg tega na cesti vedno najdemo idiote, ki divjajo v rdečo ali pa signal spregledajo. Za povrh so tu barvno slepi, ki imajo ponavadi težave ravno z prepoznavanjem rdeče barve. Zato imajo sodobne luči malce oranžnega pridiha pri rdeči in malo modrega pri zeleni.

Glavni problem je torej pretočnost križišč. Tega rešujejo na različne načine: z dodatnimi lučmi, recimo za zavijanje desno, ekstra pasovi, ki niso semaforizirani, zadnja čase pa se odločajo kar za krožni promet, s čimer električnega policaja izločijo. Razen na tomačevskem rondoju, kjer so se odločili, da mora biti tudi light show, hehe. Ena boljših pogruntavščin iz ZDA, vsaj za avtomobiliste, manj za pešce, je dovoljeno zavijanje desno pri rdeči luči. Ne vem, zakaj na to ne pomisli kdo na našem prometnem ministrstvu.

Kakšna je razlika med izvinom in izpahom ter kaj so meniskusi?

Evolucija je zabavna. Če pogledamo mnogočlenarje, vidimo, da so zavarovani z oklepom, ki ščiti mehko meso znotraj in daje telesu oporo ter obliko. Pri sesalcih pa je narava dobila drugo idejo: trde, nosilne dele je prestavila v notranjost telesa. Da bi se lahko telo gibalo, je bilo treba nato med kosti vstaviti sklepe. Obstaja jih več vrst. Lahko so togi, da premikanja praktično ni ali ga je zelo malo (recimo med križnico in medenico ali med vretenci). Drugi dovoljujejo gibanje v eni ravnini (kolenski, komolčni). Najbolj gibljivi pa omogočajo prosto premikanje v več ravninah. Taki so recimo kolčni, ramenski, zapestni in skočni sklep. Zdrava pamet pravi, da bolj kot je zglob gibljiv, hitreje lahko gre z njim kaj narobe. Tudi zato, ker so ponavadi pod največjo obremenitvijo.

Sam sklep je sestavljen iz stičnih površin kosti, ki so ponavadi prekrite s hrustancem. Ta je gladek in skrbi, da kosti lepo drsita druga po drugi. Vendar to ni dovolj. Sklep je podmazan s sinovialno tekočino, ki deluje kot motorno olje ali mast. Vse skupaj je zaprto v kapsulo, ki jo na notranji strani prekriva sinovialna membrana, podobno kot zglobe v avtomobilih prekriva manšeta. Čez kapsulo so rade speljane še močne vezi. Njihova naloga je držati sklep skupaj in hkrati poskrbeti, da se giblje le v pravilni smeri. Če pogledamo koleno, ima znotraj sklepa dve križni vezi, na zunanji strani pa še dve stranski. Zato lahko nogo v kolenu prepogibamo samo naprej in nazaj. Koleno je nasploh klasa zase, ker v njem stegnenica ne drsi neposredno po golenici, ampak je podložena z meniskusi. Razloga sta dva. Kosti se s sklepnima površinama ne prilegata druga drugi, kot se recimo prilegajo nadlahtnica, podlahtnica in koželjnica v komolcu, poleg tega pa gre za enega najbolj obremenjenih sklepov, na katerega delujejo največje in najmočnejše mišice v telesu. Meniskusa sta polmesečasti hrustančni tvorbi, ki delujeta kot amortizer in obenem poskrbita za dobro naleganje sklepne površine. Podobno funkcijo opravljajo diski med vretenci.

Do izvina pride, če na sklep delujejo sile v smer, ki ni enaka smeri gibanja ali pa je gibanje v pravi smeri pretirano. Na primer, ko vam klecne noga ali ko dobite udarec v koleno od strani. Pri lažjem izvinu se vezi samo nategnejo, če pa je sila dovolj velika, se lahko natrgajo ali celo pretrgajo. V takih primerih je zdravljenje precej težje in dostikrat je potrebna operacija. Problem je namreč v tem, da se vezi celijo zelo slabo. Zato mora biti rehabilitacija postopna in dolgotrajna, pri čemer lahko stanje hudo poslabša en sam napačen gib. Sami veste, koliko vrhunskih športnikov je zaradi tega obesilo kariero na klin.

Izpah zna biti še bolj neprijeten, a se ga hitreje popravi. Sklepi z veliko svobodo gibanja imajo šibkejše vezi, zato jih lahko dovolj velika sila preprosto spravi narazen. Ob tem dostikrat pride do poškodbe sklepne ovojnice. Najpogostejši so izpahi ramen in prstov. Večinoma jih človek lahko naravna sam, saj zna biti dovolj, da dislocirano kost potegnemo v nasprotni smeri od izpaha. Vendar je to delo bolje prepustiti zdravniku! Če se je pretrgala ovojnica, lahko namreč pride do komplikacij, prav tako pa je treba prizadeti sklep imobilizirati, da ne pride do vnovičnega izpaha in da se lahko poškodba zaceli. Ramena so tukaj posebej na udaru, ker tu kosti skupaj držijo samo mišice. Če ste tovrstno poškodbo že imeli, se vam bo lahko ponavljala do konca življenja. Edina rešitev je operacija, vsi pa vemo, kakšne so čakalne dobe pri naših ortopedih. Zato po pameti in pazite, kaj počnete. Na stara leta menda nočete biti kripli.



Skejterji in smučarji tole situacijo dobro poznajo. Naravna se hitro, zdravi pa precej dlje.

Si kdaj poskusil gledati grozljivko ali akcijski film z ugasnjenim zvokom? Oziroma potihem voziti dirkačino? Najmanj čudno je, če že ne smešno, vsekakor pa docela nevzdušno. Domala isto velja, če skušaš kakovostno igralno izkušnjo doživeti na bornih zvočničkih na monitorju ali za deset evrov iz Spara. Ali na zgonjenih slušalkah, ki jih je imel starejši brat v osemdesetih za poslušat Manowar in stokanje iz pornjakov s Traci Lords, da starci niso ničesar posumili. Pazi: ne govorim o glasnosti, temveč o kvaliteti zvoka, kar se pogosto enači. Toda da je nekaj naglas, še ne pomeni, da je dobro. Jasen primer so nekateri naši kinematografi, kjer imajo glasnost nalašč obrnjeno do enajst, da vse hrešči in odzvanja. Če bi bila ušesa oči, bi v takih dvoranah sicer videla, kaj se dogaja, a gledala bi zrnato, zmaknjeno sliko. Konkretno rečeno je k pretiravanju z glasnostjo nagnjen ljubljanski Kolosej, medtem ko so Xpand in kranjski ter celjski Planet Tuš zglednejši.

Druga ušesno-očesna primerjava s sliko bi bile pri slabem zvoku manjkajoče barve, če ne kar celi kosi prizora. Celostno zvočno sliko, kot temu pravimo, je sicer sposobna ustvariti le dobra oprema. Ki pa ni tako nedostopno draga, da bi si je približno normalno situiran posameznik ne mogel privoščiti. Nikakor ne cikam na ojačevalnike za nekaj deset tisoč evrov, v kakršne vlagajo nepopravljivi avdiofili, da slišijo sleherno vibracijo glasilk najljubše pevke in vsak, še tako drobcen nihaj kitarske strune. Že nekaj sto evrov za dobro kartico in spodobne pojoče šatulje v prostorski postavitvi lahko odpre čisto nova zvokuljaška obzorja. Empetriji, ki so prej zveneli normalno, se izkažejo za motne in oropane detajlov. Ko pridobiš nove stisnjene filetke, si privoščiš brezizgubne FLACe ali, potrošniški vzdih!, ubodeš originalni nosilec, se preseliš v novo dimenzijo poslušanja glasbe. Tako ob računalu v ločeni sobi kot v dnevni sobi, kjer je ponavadi dobro, da so zvočniki večji. Isto velja za filme, še zlasti pa za igre.

Ko se nadgrajuje računalniški sistem, je zvok navadno itak pri repu nabavnega seznama. Rulj si omišlja hude procesorje, navijaške plate, vročinske grafikulje in gromozanske monitorje, nakar pusti, da jim svirajo deset let stari plastični namizni zvočniki, na katerih se bohoti napis '1500 W'. Signal pa jim dostavlja kar čipovje na plošči, češ, saj je dovolj dobro. No, ni. Povem iz lastnih izkušenj, saj sem bil zdaj nekaj časa na Realtekovem zvokovnem vezju na Asusovi plošči in že kar starih, čeprav vobče rečeno solidnih 5.1-zvočnikih. Ko sem nadgradil PC, sem poskrbel tudi za namensko kartico in nove šatuljice (soundblaster x-fi in Logitechove Z-5500). Rezultat? Magnitudno boljša izkušnja na vseh področjih. Že tehnologija EAX, ki postavlje zvoke v prostor, je v marsikakem naslovu vredna slehernega vloženega centa, saj se počutiš, kot da si sredi bojevniške godlje. Ko v polnosti zarohnijo agregati v Shiftu, pa je občutek dobesedno božanski.

Ob tem se spomnim grozljivih časov, ko sem moral zvok iz playstationa 3 ter xboxa 360 nekaj mesecev poslušati skozi membranice na televizorju ter občasno slušalke. Ko sem šel znova sprobat tedaj preigrane naslove na novem dnevnosobnem zvočnjaškem sistemu, se mi je dokončno potrdilo, da lahko solidno posredovani efekti in glasba BISTVENO izboljšajo doživetje. Bilo je sicer konkretno dražje od x-fija in Z-5500, a istotako vredno vsake pare, kot je potrdil God of War 3.

Zato ti polagam na srce, da pri naložbi v zvok ne šparaš. Področje ni samoumevno, a s tem je tako kot s kvalitetno tipkovnico in miško – dostikrat sta pripočljivejša kot ekstra pomnilnik ali procesorski takt. Morda gre res za piko na i, a ta je mastna. In predvsem vpijoča, če je ni.

Sneti



Ne vemo, če je tale gospica naša bralka, bi bili pa veseli, če bi bila. Takoj bi ji dostavili hladno osvežilno pijačo, ji v pesek uslužno izkopali dokaj veliki luknji, da bi ubožica vanju udobno namestila svoja nezanemarljiva ženska dela, in jo s titansko senco združenih wamp holding systemov rešili melanoma.

LESTVINA d.d.

Uradna lestvica revije JOKER
ALPRESS d.o.o., Dunajska 5,
1000 Ljubljana, WWW.JOKER.SI

NAJBOLJ IGRANE ZADNJEGA ČASA

IGRA:	OCENA:
01. MODERN WARFARE 2	81
02. DRAGON AGE: ORIGINS	92
03. STARCRAFT II	89
04. GRAND THEFT AUTO 4	92
05. WORLD OF WARCRAFT	666
06. GOD OF WAR 3	88
07. NEED FOR SPEED: SHIFT	84
08. 2010 FIFA WORLD CUP	78
09. ASSASSIN'S CREED 2	88
10. HALF-LIFE 2	94

STRANKE NAJBOLJ ČAKAJO NA
- DIABLO 3, MAFIA II, GOTHIC 4, GRAN TURISMO 5

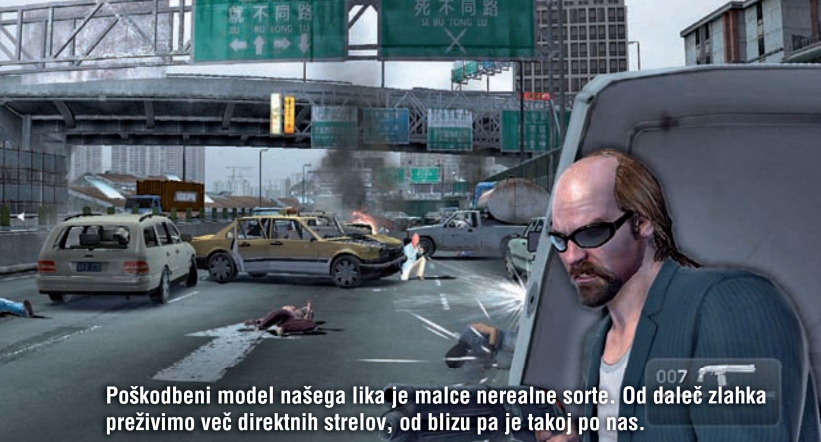
NAGRAJENCA ŽREBANJA
- Anja Fre!ih iz Ljubljane (The Settlers 7)
- Mark Pugelj iz Drage (Bionic Commando)

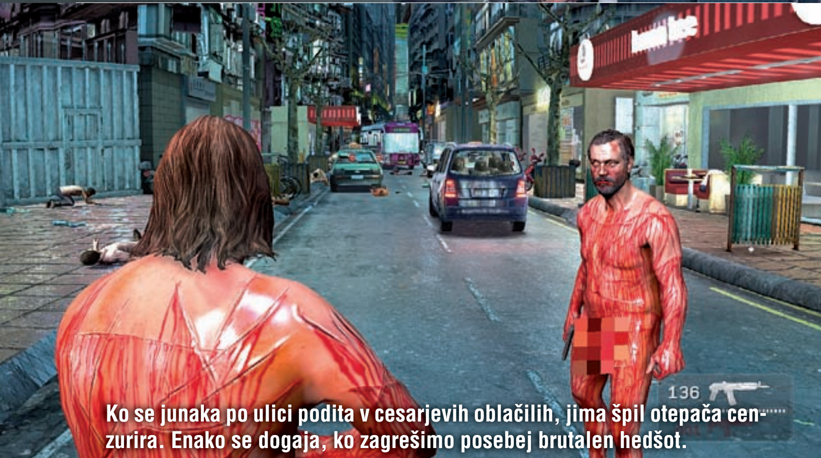
Pristanejo Terrani nekje na Dolenjskem. Gre Jim Raynor do prvega kmeta in se predstavi: "Jaz Terran!" Kmet odvrne: "Jaz pa cviček."

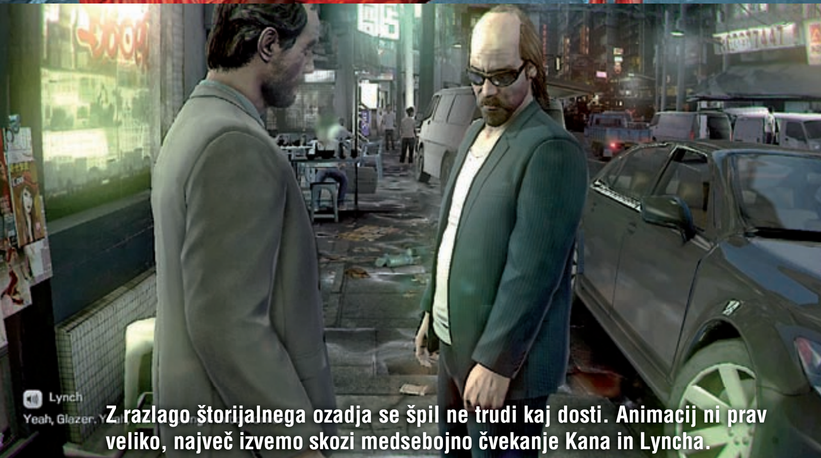
NAJBOLJ PRODAJANE IGRE PRETEKLEGA MESECA:

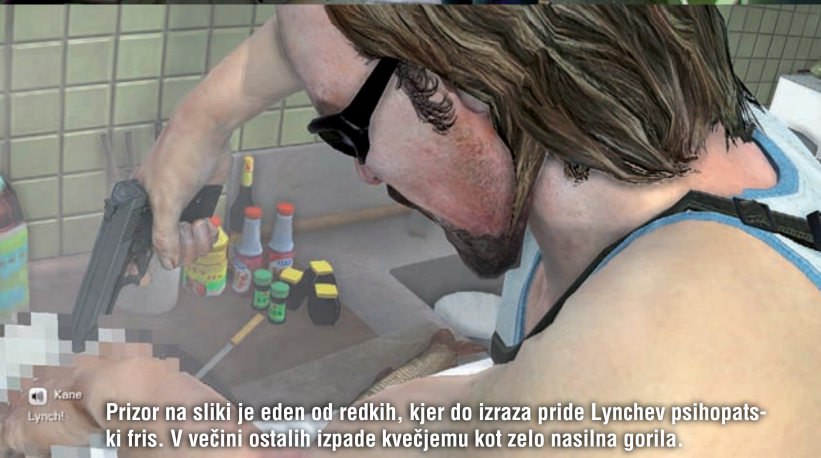
01. STARCRAFT II (PC)
02. FIFA 10 (PC)
03. MODERN WARFARE 2 (PC)
04. RED DEAD REDEMPTION (PS3)
05. 2010 FIFA WORLD CUP (PC)
06. THE SIMS 3 (PC)
07. 2010 FIFA WORLD CUP (PS3)
08. BF: BAD COMPANY 2 (PC)
09. ASSASSINS'S CREED 2 (PC)
10. SIMS 3: AMBITIONS (PC)

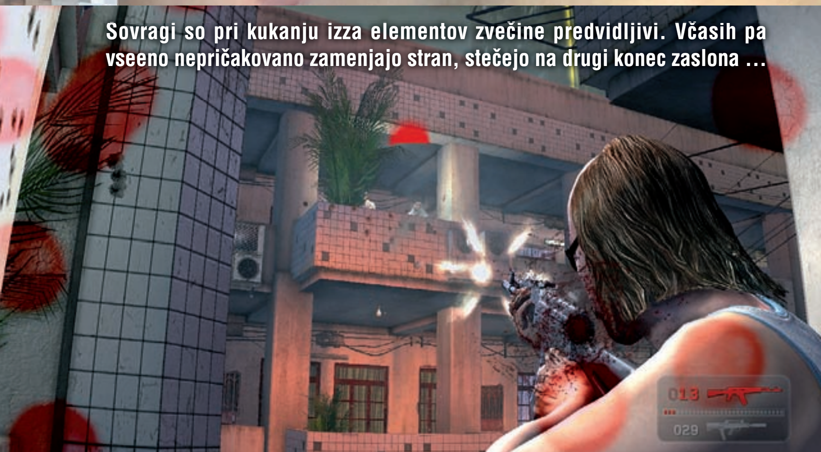
Kane & Lynch 2:


Poškodbeni model našega lika je malce nerealne sorte. Od daleč zlahka preživimo več direktnih strelov, od blizu pa je takoj po nas.


Ko se junaka po ulici podita v cesarjevih oblačilih, jima špil otepača cenzurira. Enako se dogaja, ko zagrešimo posebej brutalen hedšot.


Z razlago štorijalnega ozadja se špil ne trudi kaj dosti. Animacij ni prav veliko, največ izvemo skozi medsebojno čvekanje Kana in Lyncha.


Prizor na sliki je eden od redkih, kjer do izraza pride Lynchev psihopatski fris. V večini ostalih izpade kvečjemu kot zelo nasilna gorila.


Sovragi so pri kukanju izza elementov zvečine predvidljivi. Včasih pa vseeno nepričakovano zamenjajo stran, stečejo na drugi konec zaslona ...

Izvirni Kane & Lynch: Dead Men (J173, 70) po surovi igralni plati ni bil ravno prvovrsten akcijski naslov. Pod krinko nasilne kriminalne zgodbe, eksplozivne grafične podobe in holivudskega vzdušja je namreč skrival kvečjemu solidno rešetalsko pustolovščino, ki sem ji svojčas očital zlasti jako ponavljajočo se, dokaj plitko strelsko šablono. Visokoletečih obljub iz predvolilne kampanje špil ni upravičil, toda avtorji IO Interactive niso pretiravali, ko so na vse pretege hvalili samosvoji dvojec protagonistov. Pobegli zapornik Kane, nad katerim smo prevzeli nadzor, ter njegov očalasti spremljevalec, ki ga je povečini vodil silicij, sta svoji negativni vlogi odigrala vrhunsko. Najbolj je blestel umsko neuravnovešeni, domala psihopatski Lynch, ki se je v trenutkih zmede živalsko izživljal nad nedolžnimi civilisti in počel vsakovrstna hudodelstva, ko mu je pričelo primanjkovati čarobnih tabletk. Ko so torej najavili, da bomo v nadaljevanju poprijeli ravno za slednjega, dočim naj bi vloga pomagača doletela Kana, mi je v igričarski polovici srčike hipoma zaprasketal ogenj večnega optimizma. No, da ga je pogasil, je Dog Days potreboval vsega pet mizernih uric. Berite naprej, zakaj.

Še preden preidem k žalostnim dejstvom, naj vas opozorim na pritiklini, s katerima se gre v meniju z nastavitvami poigrati takoj po deviškem zagonu igre. Prva je vklop opcije 'steadycam', ki odpravi tresavico navideznega snemalca, ki Lynchu sledi s ceneno prenosno kamero. Pogruntavščina naj bi pomagala pri vzbujanju občutka realizma in tretjeosebne neposrednosti, toda efekt je tako poudarjen, da sčasoma privede kvečjemu do bruhalnega izleta na sekret. Sploh, če si med tistimi, ki trpijo za principom gibalne bolezni ('3D motion sickness'). Izklop celozaslonskega vizualnega učinka, ki simulira lastnikom SiOLove internetne televizije dobro poznane kvadratke zaradi čezmerne digitalne kompresije videa, je po drugi strani bolj stvar okusa posameznika. Za potrebe grabljenja posnetkov zaslona, ki spremljajo opis in bi bili sicer negledljivi zmazki, sem se umotvoru odpovedal. To me ni prizadelo, saj na potek igranja zadevščina tako ali drugače nima bistvenejšega vpliva. Ampak, no, po želji in presoji.

Kje sem ostal? Aja, zakaj drugi K&L pretežno razočara. Začnem naj rekoč, da se ne gre pretirano pritoževati vsaj nad novim zgodbovnim in okoljskim okvirom, v katerega je vpeta akcijska sredica. Sekvel rdečo nit nadaljuje v kitajskem mestu Šanghaj, kamor Kane prispe, da bi s posredništvom Lyncha, ki je tamkaj našel ljubezen in duševni mir, opravil še poslednjo mafijsko kupčijo. Ter se, finančno preskrbljen, končno posvetil lastni hčerki. Stvari pa se kajpak hudo zapletejo, ko udarni dvojec med domnevno nepomembnim stranskim poslom na oni svet nesrečno pošlje deklino, za katero se izkaže, da je hčerka lokalnega kapota vseh kapotov. 'Partnerja po sili' sta tako prisiljena bežati pred trumami iz vseh lukenj, vrat in prehodov uletavajočih oboroženih podložnikov kriminalnega vladarja, ki ima v žepu tudi policijo in vojsko, in na krvavi poti obiskati vrsto dokaj podrobno oblikovanih urbanih lokacij. Svinčene nežnosti izmenjujeta na ulicah naključne šanghajske četrti, na dvorišču in v notranjosti stanovanjskega kompleksa ter v tradicionalni kitajski restavraciji, kjer se lesene stene pod ognjeno točo razletavajo na prafaktorje. Pa med zabojniki in kontejnerji skladišča v pristanišču, v letališkihhangarjih, med vagoni železniške postaje in celo visoko med nebotičniki, ki so prizorišče vzdušne utirjene sekvence s helikopterjem.

Fabula in okoliš sta torej sveža. Toda strelsko udejstvovanje v primerjavi s predhodnikom in konkurenco ni dočakalo pričakovane kvalitativne nadgradnje. Smešno je zlasti, da je spisek elementov in značilnosti, ki so z ozirom na prvenec poniknili neznanokam, skorajda daljši od seznama novosti! Pomnite recimo nekam omejeno in zapostavljeno, a vseeno dobrodošlo sodelovanje med nastopajočima iz enke? Če nič drugega, smo si kot Kane pri Lynchu mogli sposoditi strelivo, kompanjona oživljati z injekcijami adrenalina, ga pošiljati sem in tja ter mu predajati orožja. No, v dvojki vsega tega ni več. Kolaboracija med junakoma je omejena na skupno odpiranje vrat, ki od nas terja, reci inu piši, pritisk akcijske tipke. Uauuu!! Računalniško vodeni Kane, ki je kar sposoben strelec, je nesmrten in povsem samozadosten, dočim se Lynch po prejetju par bolečih zadetkov po novem zvrne na tla, od koder se lahko bodisi zavleče v zavetje bližnjega okoljskega elementa ter počaka, da se mu zdravje obnovi, bodisi takoj vstane in upa, da ga bodo sovražnikovi izstrelki v njegovem švohotnem stanju vsaj za nekaj sekund zgrešili. Potreba po skrivanju za stebri, avtomobili, smetnjaki, sodčki in ostalimi fiksnimi artefakti je zaradi dejstva, da nam nasproti v vsakem danem bojnem trenutku stoji vsaj ducat nepridipravov, še bolj poudarjena kot v Dead Men. Mehaniko, ki sicer ni prav nič naprednejša od onih iz sorodnih tretjeosebnih nažigačin, kot je Gears of War, so zato dodelali do te mere, da lahko z namenskim gumbom samodejno prehajamo iz enega zavetišča do sosednjega, če je le-to dovolj blizu.

In to je ... to. Trenutki, ko se K&L2 izkaže za uživaškega, so takšni predvsem zato, ker se vzorec rešetanja sovragov podreja dodobra preverjenim standardom

Dog Days

modernih tretjeosebnih akcijad. Rinemo pač iz ene sobe do druge, iz enega koridorja na drug hodnik, iz ene ulice v drugo. Istočasno si lahko oprtamo dve orožji, med katerimi najdemo standardne sodobne pokalice, a začuda ne granat (to funkcijo v nekem smislu opravljajo gasilne in plinske jeklenke, ki jih poberemo, zalučamo in buuum!). Enkrat nas oblegajo slabo oboroženi gangsterčki in mestni policaji, drugič specialne enote in vojaki, ki premorejo ostrostrelce, tretjič helikopter, četrtič vsi skupaj. Sovražnikova moč leži zlasti v komični številčnosti, čeprav jim niso tuje preživetvene osnove, recimo kronično čepenje za pokončnimi polnili lokacij. Znajo tudi jurišati in bežati. Mi pa se jim zoperstavljamo tako, da skriti za omiljeno steno s slepim streljanjem najprej poskrbimo za najbolj izpostavljene, pri čemer pazimo, da ne pobijamo civilistov. Ali pač ne, hehe. Nakar se zavihtimo za bližnji pult ali zidič, od koder kukamo, natančno merimo in opravimo s preostalimi bedniki. Zaslon se med vsem tem često polni z deli napol uničljive okolice, iskrami, dimom in ogorčenimi kriki tako barab kot Kana in Lyncha, ki se vseskozi simpatično prerekata, kolneta in preklinjata usodo. Ne, filmskega bojnega vzdušja igri – kot je to veljalo že za prvi del – res ne kanim oporekati.

Toda, hja, povprečno skrivanje in streljanje je vse, kar Dog Days v igralnem smislu nudi. Prva ura, v kateri se ti zdi, da boš priča odličnemu kriminalnemu filmu Michaela Manna (Heat, Collateral), prirejenemu za PC, PS3 in xbox 360, je varljiva. Igra namreč v naslednjih štirih urah tako štorijalno kot špilavno preskoči na tir cenenih hongkonških gangsterskih dram. Obrvi dalje povzdigneš ob spoznanju, da so avtorji izrezali vsakršno sodelovanje med junakoma. Potem te užalosti nesramno ukročeni Lynch, ki se v nadaljevanju ne obnaša nič kaj bolj okrutno in čudaško kot Kane. Taka izguba osebnosti je vse prej kot kul. Kanu ne moremo niti ukazovati, iz česar bi se lahko izcimilo dobro sodelovanje z napadi s strani nalik seriji Army of Two. Na koncu pa obupan ugotoviš, da je v verziji za računalnik izostalo preigravanje štorijalnega načina z lokalnim kolegom na razdeljenem zaslonu. Ki je bilo, tako mimogrede, v Dead Men seveda že prisotno. In zdaj ni.

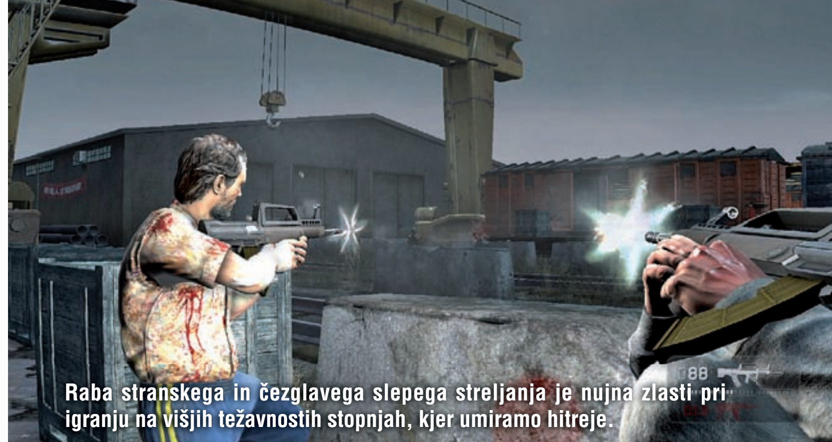
Z ozirom na zgornje pritožbe sem drugemu Kanu & Lynchu nameraval podeliti vsaj kakih deset do petnajst ocenskih točk manj kot izvirniku. Toda dan je malce nepričakovano rešil s strani igrotvorcev organiziran popoldan, v katerem sem se z evropskimi in ameriškimi kolegi pomeril v treh večigralskih modusih. Štirih, če štejem še spletno sodelovalno nabijanje puščavniške kampanje za dva. To jo občutno izboljša, saj vanjo povrne vsaj element oživljanja padlega pajdaša. Tekmovalni multi pa seka. Vrnil se je način fragile alliance, ki se ga lahko udeleži osem igralcev in v katerem se mora ekipa človeških kriminalcev dokopati do denarja ter se s plenom mimo računalniško vodenih nasprotnikov prebiti do avtomobila za beg. Fines, kot je ta, da se člani posadke po smrti preselijo na stran miličnikov, ali ona, da lahko tisti, ki prvi doseže rešilni furgon, izkupiček deli z voznikom in jo podurha brez ostalih, je zdaj še več. V načinu cops & robbers je variacija ta, da tako roparsko kot policajsko moštvo iz fragile alliance sestavljajo živi osebki. Krono multija pa pobere modus undercover cop. V njem je fora ta, da je eden od kriminalcev v resnici vohunski modri drekec, ki mora za zmago slejkoprej pobiti vse zločinske sodelavce. Zaplet privede do vrste paničnih, paradoksalnih, krohota vrednih pripetljajev in situacij, saj nihče ne ve, ali mu bo igralec, ki mu tesno sledi, pomagal pri klanju in ropanju, ali pa ga bo že v naslednjem trenutku hinavsko zaklal. Odlična igra ugibanj in (ne)zaupanja.

Ampak obrni kakor hočeš, pod črto je Kane & Lynch 2 daleč od idealnega drugega in domnevno zaključnega dela Eidosove akcijske franšize, saj praktično nima elementa, s katerim bi izstopal iz povprečja. IO Interactive so v nekem smislu zamočili dvakrat. Serijo so se najprej odločili degradirati na nivo čistokrvne tretjeosebne pucačine brez sodelovalnih in pustolovskih mehanik. Kar je nastalo, pa niso bili sposobni povzdigniti nad raven tistega, kar je po strelski plati nudil prvenec. Resda so dodelali in nemalo popestrili večigralski segment, a ta sam po sebi ne zadostuje, da naslova ne bi spet šlo enačiti z ziheraškimi poletnimi filmskimi blockbusterji. Za tistih nekaj uric je po svoje kratkočasen, do naslednje kopalne sezone pa bo pozabljen kot sandali v morskem pesku.

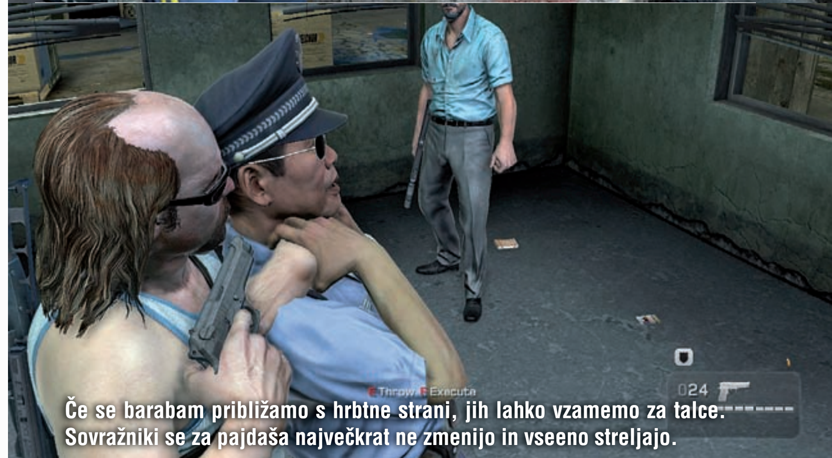
Drugačna nasilna antijunaka gor ali dol, za Casa idealna strelska madafakerja še naprej ostajata Val Kilmer in Al Pacino iz Heata.

65 **zabavno večigralstvo ✔ samosvoja protagonista ✔ neprekinjen tempo ✔ v redu strelsko jedro ✔ spletni co-op ✔ splošna plitkost ✖ precej ponavljajoč se vzorec nažiganja ✖ odsotnost kooperativnih mehanik ✖ na peceju ni deljenega zaslona ✖**

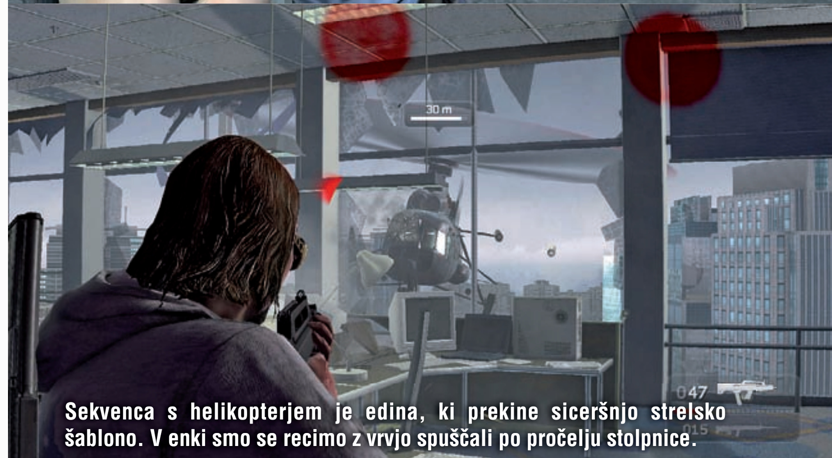
IO Interactive / Eidos



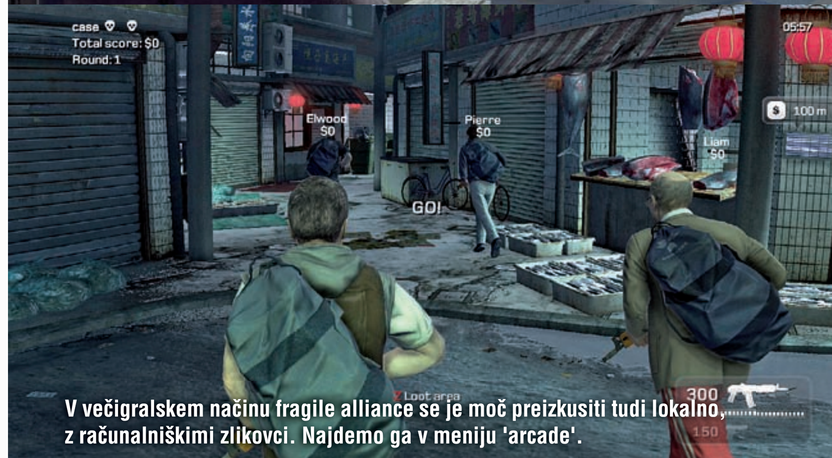
Raba stranskega in čezglavega slepega streljanja je nujna zlasti pri igranju na višjih težavnostih stopnjah, kjer umiramo hitreje.



Če se barabam približamo s hrbtne strani, jih lahko vzamemo za talce. Sovražniki se za pajdaša največkrat ne zmenijo in vseeno streljajo.

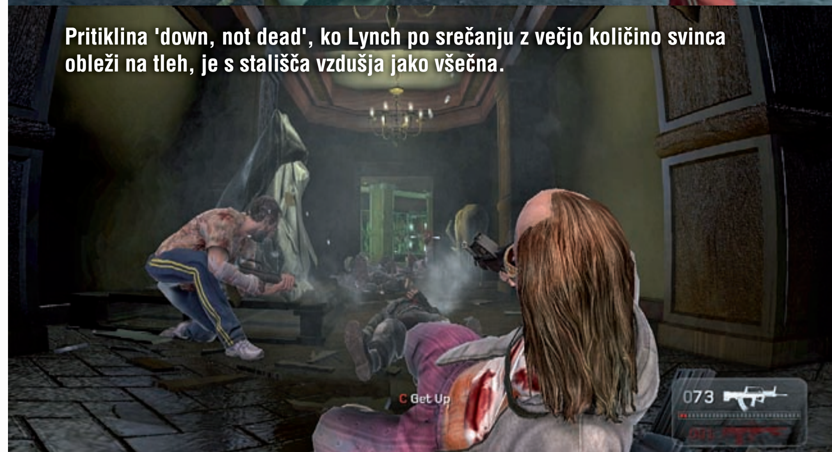


Sekvenca s helikopterjem je edina, ki prekine siceršnjo strelsko šablono. V enki smo se recimo z vrvjo spuščali po pročelju stolpnice.



V večigralskem načinu fragile alliance se je moč preizkusiti tudi lokalno, z računalniškimi zlikovci. Najdemo ga v meniju 'arcade'.

Pritiklina 'down, not dead', ko Lynch po srečanju z večjo količino svinca obleži na tleh, je s stališča vzdušja jako všečna.







● Operacija Barbarossa žal ne premore finega približanega mlatenja iz Fantasy Wars, ko se sovraga udarita med seboj, niti risanih animacij iz vzorne serije petih generalskih zvezdic. Borni grafični učinki boleče poudarjajo, da gre za prvi projekt majhnega neizkušenega nemškega studia, ki se mora še precej naučiti.

Operation Barbarossa: The Struggle for Russia

Človek bi si mislil, da bo ostarelim igram, kot je Panzer General, dano v miru počivati in jim bodo cvetje na grobove nosili le veterani ob napadih nostalgije. Toda ne, danes jih radi izkopljejo in vržejo na linijo ali mobilne naprave. Jasno, take igre so zimzelene in bodo novince pritegnile ne glede na čas. A ko njihov recept spet uporabiš na platformi, kjer so se rodile, moraš presneto dobro poskrbeti za dodatne začimbe. Tega se recimo zaveda Fantasy Wars (J175, 82), Operation Barbarossa pak ne, čeprav se oba zgledujeta po Panzer Generalu.

Naslov na to legendo poteznih vojaških šestkotniških strategij cilja čisto naravnost in brez sramu, saj ga oglašujejo kot igro za tiste, ki spričo pomanjkanja klonov Panzer Generala prejokajo cele noči. Vsaj večjih plačljivih, to je, saj se na spletu najde nemalo zastonjskih. Kaj ima Barbarossa novega v primerjavi z njimi? Najprej tridimenzionalno podobo z gibljivo kamero, ki zna 3D-modele soldatov in tankcev špegati od strani. Prijem nudi zlasti tehnične prednosti, saj je 2D-grafiko teže prirejati raznolikim zaslonskim ločljivostim. Toda čeprav je Fantasy Wars pokazal, da v tride vse skupaj lahko izgleda bolj zalo, je Barbarossa grafično precej neugledna. Vojaki premorejo toliko karakterja kot ruska zima, barve pa segajo od temno rjave do vojaško sive, s kakim odtenkom črne vmes. Da dojameš, kje kaj stoji, moraš napenjati oči in s kurzorjem čohati soldate, medtem ko je v Panzer Generalu zadostovalo, da si se ozrl na karto. Podobni spotiki se nadaljujejo v vmesniku. Večina potrebnih informacij je sicer lepo vidna, a pogosto se zgodi, da igra klik registrira na sosednjem polju, posebej pri grabljenju letal.

Igranje je tako po sistemu kot vsebini, torej drugi svetovni vojni, narejeno v duhu velikega vzornika. Bojišče je razdeljeno na šestkotnike, po katerih izmenično potujejo divizije sprtežev. Enote imajo kupček osnovnih značilnosti, kot sta moč in odpornost napram določenim tipom sovražne mašinerije, pa doseg in zaloge streliva ter goriva. Na enem heksu lahko čepi le ena in tudi boj je PGjevski, saj nasprotnika udarjamo z vsako posebej, dokler ne krepne ali se pobere s položaja. Uravnoteženost je zgledna, le sem in tja bi bilo fajn prirediti kako vrednost, ker se kak tankec še čudno obnaša. Premore pa Barbarossa zanimivost, in sicer nadgrajevanje. Ko enota z izkušnjami napreduje, jo je moč okrepiti s posebnimi lastnostmi, ki jih izbiramo iz velike kopice. To pomeni, da lahko enaka tanka razvijemo povsem drugače. Enega spremenimo v klavca pehote, medtem ko drugemu povečamo doseg. Ja vem, Fantasy Wars ima nekaj podobnega, a mnogo zagrizenih soldatov ne mara za orke in vile. Prej bi se lahko obregnil ob to, da je imel sličen prijem že Panzer General 3, ampak naj dvigneta roke oba, ki sta ga pri nas igrala.

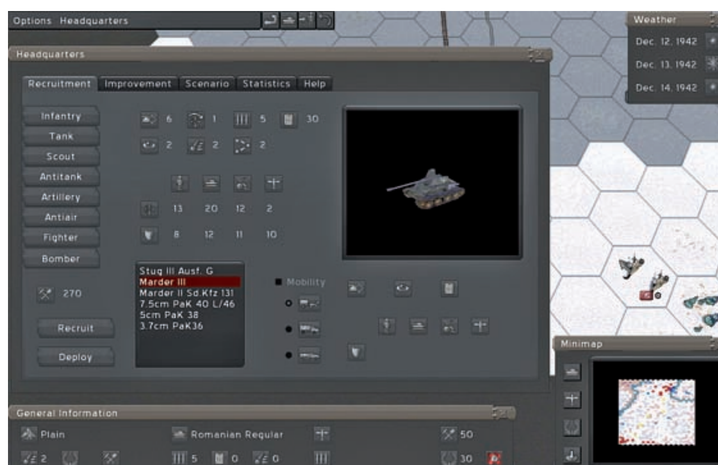
The Struggle for Russia pokriva vzhodno fronto druge svetovne vojne, z ohromljujočimi zimami in medvedjo konjeni ... err, navali tankov T-34. Dasi v naslovu stoji Barbarossa, kar je kodno ime začetne nemške junijske invazije leta 1941, so bitke posejane po vsej WW2. V dveh nemških in eni sovjetski kampanji, ki imata vsaka po okrog deset misij, ter ducatu dodatnih nalog si podajamo žogico s sovragom od Minska do Moskve ter Harkova. A treba je potarnati, da so kampanje v primeri s PG sila lesene. Izvirni Panzer General je poznal razvejan potek, kjer si glede na uspeh lahko dobil zelo različno naslednjo misijo. Mogoče je bilo celo, da so te porazili, a si šel vseeno dalje! Barbarossa take elastičnosti ne pozna in (ne)uspehi se premalo prenašajo naprej, kar zna krepko vznejevoljiti veterane. Tudi zgodbo boste iskali zaman.

Vse sicer ni izgubljeno. Bitke so zaguljene, a niso nepoštene, kar ustvari lep izziv. Ne toliko zaradi umetne pameti, ki ne izstopa, marveč vsled zahtevnih pogojev. Igra je na Matrixgames.com dosegljiva za 25 evrov in kdor meni, da mu bo dogajal znucan in zaenkrat še ne čisto optimiziran sistem, se bo z njo čisto okej zabaval. Na liniji se celo najde nekaj soigralcev za boje po e-pošti! Vendar pa drži, da je Barbarossa klon v neprijetnem pomenu besede in ko se po dveh dneh igranja zaveš, da bi raje pognal petnajst let star naslov, je jasno, da nekaj ni v redu.

Aggressorja 'moderni' naslov spomni, zakaj je imel svojčas tako rad stare.

57 izziv ✔ veliko misij ✔ težave z vmesnikom ✖ videz ✖ hrošči ✖ prežvečenost ✖

Binary Evolution / Matrix





● Spisek vozilc in prašinarjev je dolg nekaj več kot stotnijo in pol. Vključuje vse pomembne nemške in sovjetske enote na tleh in v zraku, za razliko od PG pa nima pomorskih. Hištorijalni dlakocepci se utegnejo brž obregniti ob kako malenkost, toda za priložnostne špilavce poteznic je prepričljivost zadovoljiva.



● Špil je videti in se igra kot nezakonski otrok mnogih šuterjev, ki jih folk v pomanjkanju boljših (in novejših) alternativ še vedno poganja na emulatorjih.

Hydorah

Ko človek prvič sliši za Hydorah, zastonjsko, starošolsko, od strani gledano 2D-streljanko, postane malce skeptičen. Eh, ZELO skeptičen. Vesoljske pucačine so pač hitro postale eden bolj zlorabljenih žanrov. Miselnost, kjer je za tovrsten špil dovolj, da nas nadleguje zblojena horda sovražnih kreatur ali plovil, je botrovala kupu gnilih šuterjev. Zlasti na freeware PC-sceni.

In potem se pojavi tipček po imenu Locomalito. Možakar je hišni naredi-sam programer, ki je za Hydorah ustvaril skorajda vse, od kode, grafike in dizajna do načrtovanja valov sovragov, medtem ko je za glasbo poskrbel nek drug čuden tič, Gryzor87. Locomalito pravi, da je za špil porabil tri leta, od katerih seveda ne bo imel neposrednega denarja. Jih je potemtakem vrgel v koš? Nak. Nagrada je naše navdušenje.

Že ob zagonu se pojavi opozorilo, da je igra narejena z določenim standardom v mislih. Takim, ki je prevladoval v osemdesetih, se pravi: 'bodi uspešen ali crkni'. In res. Prva stopnja nas sicer ne posili tako, kot bi pričakovali od grozečih uvodnih besed. A ko se prebijemo do nekje pete (Galactic Inferno) od skupno šestnajstih, spoznamo, da je opozorilo na mestu. Če se naše ladjice dotakne karkoli sovražnega, to pomeni instantno uničenje in vrnitev na zadnjo nadaljevalno točko, ki je običajno (pre)daleč nazaj. Jekleni živci ali mazohistični gen so poleg dobrih refleksov zaželena vrlina. Toda Hydorah je pravična in izhod iz zagate je zmerom na voljo, če smo spretni in vztrajni. Poleg tega imamo tri snemalne kupone, s katerimi po opravljeni stopnji shranimo napredek, špil pa nam za dobro opravljeno delo kasneje šenka dodatne.

Se splača vztrajati? Novincu verjetno ne, ljubitelju šuterjev pač. Splošni občutek je gradiusovski, saj je Hydorah očitno navdihnila ta Konamijeva klasika. Zamisli iz nje je avtor spojil z ekstra širokozaslonskim prikazom in nadgrajevanjem pokalic iz Dariusa, medtem ko sta pridobivanje in izbiranje orožij Axelayeva. Dogajanje se prične s klinično čistimi, geometričnimi valovi nasprotnikov, ki jih postopoma raživijo naprednejši, impresivnejši sovragi. Mehansko-kroglastim grozotam se poleg običajnih sovražnih ZF-plovilc in topniških kupol pridružijo vesoljsko predrugačene gromozanske bolhe, paglavci, zlobne rože, netopirji, morske zvezde ... Odvisno od tematske obarvanosti stopnje: globok vsemir, zemeljska kolonija, trohneče hirališče, peščeni planet, napad sovražne flote. Sleherna sorta življa ima lasten način grizljanja naših živcev in uživantsko je videti, kako dobro ter neponavljajoče jim avtor odreja mesto ter tempo vstopa.

Vsake toliko nam neprijetnež po uničenju pusti priboljšek v obliki nadgradnje hitrosti premikanja oziroma frontalnega (osnovni, razpršen, laser ...) ali stranskega strela (enojna, dvojna bomba ...). Prav tako dobimo dobroto za enkratno uporabo, na primer naddestruktivno raketo ali kratko neranljivost. Sredi stopenj nas rad zaloti podšef, na koncu pa obvezni glavar, kakršna sta bogomolkast insekt, ki za napad uporablja lastni zarod, in jedro velikanske medplanetarne ladje, ki nas z megastrelom odriva v stene. Če nam šefa uspe razsuti, lahko izberemo, katero frišno orožje bomo odnesli v naslednjo bitko in kako bomo nadaljevali. Na določenih mestih se naša odisejada namreč pohvalno veji, zato lahko uberemo najlažjo (najhitrejšo) pot ali pa kompletistično gulimo vsako stopnjo. Najmočnejši šmajser v našem arzenalu ni nujno najboljša izbira za določen level, tako da je pri napredovanju potreben kanček eksperimentiranja ali sreče. Je pa akcija omejena na samotarsko, kar je škoda, saj bi soborec dodobra popestril dogajanje.

Kot se za retro občutek spodobi, je grafika 16-bitniška in nizke ločljivosti ne moremo zvišati. To bo odgnalo grafične cipe, je pa zato občutek, da stojiš pred starim avtomatom ali konzolo, docela pristen. Hvalim količino detajlov, recimo različna sovražna in zavezniška plovila v ozadju, in okoljske učinke, kot je puščavski vihar. Ti znajo vplivati na naše premikanje in rado se zgodi, da med ogibanjem trčimo v kak izstrelek. Piko na retro i postavi starinska glasbena podlaga, ki jo lahko poslušamo tudi izven igre, saj je paketu dodan čisto pravi OST z urico 'ambientalne' muzike. Pravi ljubitelji jo bodo imeli za uspavanko in budilko.

Genij Locomalita je v tem, da ideje iz shootemupov preteklosti tenkočutno predrugači z lastno inovativnostjo. Krovnih novosti in sodobnih prijemov ni, saj je Hydorah s časovnim strojem pobran iz včerajšnjika. Tistim, ki so se zaljubili v modernejše primerke žanra, ki puhtijo od norih zamisli, bo igra zato delovala nekam statična. A zvrst se je razvijala predvsem na konzolah in lepo je videti zastonjski primerek žanra na peceju, ki je dejansko kakovosten. V njegovem klasičnem okvirju pa navduši praktično vse, od uravnoteženosti orožij prek gibanja v okolju do tega, kako so valovi sovražnikov oblikovani. Špil najdete na *Locomalito.com*. Pazite le, da v trenutku popizditisa ne pregriznete tipkovnice ali arcade sticka.

Misfit ponovno sede za kontrole Lorda Britisha. Pri tem skoraj pozabi, da igra povsem drug špil.

80 odličen starošolski izdelek ✔ kljub težavnosti zelo fer ✔ snemanje napredka ✔ vejitev poti naprej ✔ čisto zastonj ✔ ni za nepotrpežljive ✖ postane res hardcore ✖ staromodnost v vseh pogledih ✖

Locomalito — natlačenka 204

WEAPON SELECT
TWIN BOMBS

● Odkrivanje novih območij in kreatur je stalnica, saj se v raznolikih stopnjah pojavi nad sto različnih neprijetnežev, začinjenih s tridesetimi šefi! Orožja, ki nam jih ti pustijo, se praviloma stopnjujejo po moči in so dveh osnovnih vrst. Maksimum dosežejo z desetimi pobranimi bonusi ustrezne barve.

Za vse, ki so zgrešili miljavžent napovedi Starcrafta 2, naj povem, da Wings of Liberty predstavlja šele prvo tretjino enoigralske pripovedi, v kateri nastopajo pretežno Terrani. Zergi in Protossi bodo zvezde prvega in drugega dodatka.

Podobo najočitneje dvignejo nad tisto v enici predvsem svetloba in učinki. Okolica in zveri mečejo lepe sence, nesrečni soldatje mahaje izginjajo v snopih plamenov in ko se velika ladja raztrešči, se kosi razletijo na vse strani.

Edini resnejši taktični dejavnik izven kombinacije vojaštva je višina terena. Tanki z vzpetine streljajo dlje, zlasti pa pečine pomenijo prepreke, ki jih lahko prečijo le malokatere enote. Te so zaradi tega toliko pomembnejše.

"Kaj je najboljše v življenju?"
"Brezdaljna planjava, drveči motor, plazemska puška v roki in sledovi asteroidov na nočnem nebu!"
"NAPAČNO! Tychus, kaj je najboljše v življenju?"
"Teptati Zerge, jih goniti pred seboj kot divjad in poslušati jamranje Protossov!"
"To je dobro! To je dobro!"

Zgornji dialog, katerega del je v sami igri in je nadvse predrzno povzet po Conanu, dobro oriše temelje realnočasovne strategije Starcraft 2. Tako vsebinske kot igralne. Planeti sektorja Koprulu, kjer se štorija odvija že od enice, so odmaknjeni in osamljeni. Terrani, Starcraftova inačica človeške vrste, so se na njih znašli po naključju, ko je tjakaj zaneslo štiri ogromne zaporniške ladje, katerih posadka je začela novo kolonijo. Vsemirska Avstralija torej, s poštenim pridihom visokotehnološkega divjega zahoda, kjer se po ravnicah podijo z reaktivnimi mopedi.
Ta divjina, kjer se je treba znajti, kakor veš in znaš, je kot nalašč za čokate možakarje, ki lahko tudi po flaši žganja pritisnejo zobato stvar na gobec, če pomoli glavo iz brloga. Na primer za Jima Raynorja, bivšega marinca, odpadnika, gverilca in šerifa, vse v eni osebi. Po prvem Starcraftu je poniknil v ilegalo, od koder vodi odpor proti izdajalskemu vladarju Dominiona Arcturusu Mengsku. Njegovi vse bolj brezvoljni dnevi minevajo v napadih na osamljene sovražnikove baze, poslušanju vesoljske kantri glasbe in srebanju viskija. Se vidi, da je izgubil ostrino, sicer bi eksal. Toda usoda še ni rekla zadnje, kajti štiri leta po Brood Wars, dodatku za enico, se v pogon poženejo davno napovedane prerokbe.
Tako se Jim Raynor spet znajde sredi velikega sranja. Najprej se od nikoder vzame njegov stari prijatelj Tychus Findlay, zaprt v ogromen marinski oklep. Robatež ima zanj posel od neznanih ponudnikov in Jim ponudbo sprejme, saj ga je Tychus pred leti rešil zaporne kazni. Kmalu pridejo naokrog še Zergi ter Protossi (glej okvir) in prizorišče je nared za drugo veliko vojno. Zergi začnejo zergati Dominion in Jim mora slalomirati med svojo željo nabrcati Mengska v tazadnjo ter obrambo pred še mnogo hujšo nevarnostjo, kot jo predstavlja avtoritarni povzpetnik.

Sweet Home Hyperion

To večji del igre počne s svoje domače vesoljske križarke, Hyperiona. Ladja je razdeljena na štiri prizorišča: most, orožarno, laboratorij in kantino. V njej sta hologram polnage plešoče vilinke (brez heca, naravnost iz World of Warcrafta!) in Jimov džuboks, ki svira priredbe ameriških kmečkih in rokerskih komadov, kot je Sweet Home Alabama. Ker so tr00 retro, leta 2500 še vedno poslušajo iste reči. Hyperion ni mimogredna zadeva, marveč eden pomembnejših delov špila.
Ravno to te na začetku najbolj prijetno preseneti. Čeprav je Starcraft 2 v jedru klasična realnočasovna strategija, razdeljena na posamezne misije, so jo Blizzardovci nadgradili. Kje? Med bitkami. Naša križarka je živo okolje z mnogimi člani posadke. Prisotni so ključni liki, kot sta kapitan Matt Horner in škratji mehanik Swann, ter kopica postranskih. Slednji radi navržejo kako opazko, če jih požokaš z mišjo, medtem ko glavni liki sprožajo pogovorne animacije. Dialogi žal niso interaktivni. Na dogodke so vezani tudi predmeti v prizorih in mnogotere detajle v pripovedi na ta način raziščeš sam. V orožarni moreš klikniti na nekatere kose opreme in izvedeti njihovo zgodovino, dočim v kantini poslušaš uradne imperialne novice, ki so seveda naklonjene Mengsku. Pristop je glede na zakoličene predstavitve v drugih RTSjih zanimivo svež in posrečen, omogoči globlji potop v zgodbo in ustvari res dobro vzdušje.
Predvsem pa je način Blizzardovcem omogočil, da v igro vnesejo obilico svojega pregovornega humorja, ki smo ga od njih tako vajeni. Prizor, ko se v orožarni stepeta hodeči nagazni mini, te pošlje krohotajočega s stola po tleh. Starcraft je s svojim stilom stripa Heavy Metal že v prvem delu parodiral vesoljske opere, v dvojki pa je ta pridih še bolj prisoten. Sožitje med hladno kovino, mišičnjakarskimi mamojebci in trofejami zergovskih lobanj na steni ni bilo še nikoli tako popolno.
Drugi element Hyperiona je igralne narave. Z izpolnjevanjem nalog v misijah dobivamo denarce in redke alienske artefakte, iz katerih potegnemo raziskovalne točke. Tako z denarjem kot raziskovanjem potem na razne načine nadgrajujemo stavbe in enote, ki so nam na razpolago med bojem. Nadgradnje segajo od enostavnih, kot sta povečana oklep in moč, do samodejne regeneracije vozil in eksotičnih naprav.

Starcraft II: Wings of Liberty



Večigralski boji so že na samem štartu prava poslastica. Odjadrajte na YouTube denimo na kanal HuskyStarcraft ali HDStarcraft. Pozor: zasvojljivo!

Denimo mind controllerja, s katerim prevzamemo nadzor nad zergovskimi zverinicami in si 'udomačimo' ultraliska. Le s čim ga futrat, hm hm.
Ko okrepitev v orožarni ali laboratoriju kupimo, je bonus prisoten ves preostanek enoigralske kampanje. Prilesti do konca raziskovalnega drevesa skozi puščavništvo ni težko, če le ne zanemarjamo preveč drugotnih ciljev v misijah, v katerih praviloma leži največja zaloga točk. Denar je druga zgodba in igralec se je primoran odločati med različnimi priboljški, čeprav je moč kljub vsemu pokupiti velik del tistih res pomembnih. Obstaja pa še ena možnost za nadgradnje: plačanci. Tudi te najamemo na Hyperionu in so po investiciji z nami ves preostanek kampanje. Gre za posebno krepke inačice navadnih enot, ki jih prikličemo iz ločene bajte. So na moč uporabne, če imamo dovolj načinov, da jih obdržimo pri življenju.

Kam bi leteli?

Zgornji zaključki veljajo ob predpostavki, da se lotimo vsake ponujene naloge. Lahko namreč izbiramo med več njimi, kar ni dosti drugače kot v Dawn of War 2, le da nam tu ne izpuhtijo, če se predolgo obiramo. Če gremo samo po rdeči niti, je moč igro končati s slabimi dvajsetimi od skupno 29 bitk, ki z izjemo štirih vse sledijo Raynorjevim Terranom. Nič bati, v večigralstvu in na posamičnih kartah proti računalniku so na voljo vse tri rase. Ob tem poudarjam, da je v enem preigravanju dosegljivih samo 26 bojev, ker so vmes tri izbire med dvema. A vsekakor si želite odigrati vse. Najprej zaradi tega, ker izpolnjene misije odklepajo nove enote in manko nekaterih zna boleti. Drugič zato, ker se skoznje razvijajo drugotni poganjki zgodbe. In tretjič zato, ker jih je igrati res užitek.
Starcraft je zaradi norih Korejcev prelomen, kar se tiče ešporta. Toda navaden igralec si ga je bolj zapomnil po tem, da je postavil mejnike v dinamiki misij. Mojstrsko dozirana pripoved s preobrati in z raznolikimi cilji je postavila smernice, ki so dizajnerjem osnova še danes. Frpjaši so prvič v življenju jokali, ko je Sephiroth štihnil Aerith (OMG SPOILER), strategi pa, ko je Mengsk izdal Raynorjevo simpatijo Kerrigan in so jo obdelali Zergi. Starcraftu 2 uspe, kar se poteka misij tiče, vse skupaj spraviti še stopničko višje. Z njim se lahko v tem elementu meri samo Halo Wars.
Pozabite na duhamorno gradnjo baz, da nato v miru napravite ogromno čorbo enot, s katero preplavite sovraga na drugem koncu, ki pohlevno čaka in sem pa tja pošlje kako streljajoče darilo naproti. V Starcraftu 2 gredo stvari na nož in čeprav ima le peščica nalog vidno časovno postavko, so skorajda vse na nek način omejene. Če ne s časom, pa s surovinami. Na primer spremljanje konvoja z begunci, ki odrine vsakih nekaj minut. Ali prestrezanje hitrih vlakov, ki jih je treba uničiti, pri čemer ne smemo zgrešiti več kot dveh. Zategnjenost je lahko zelo očitna, na primer v bitki, kjer moramo fentati bazo Protossov na drugi strani karte, toda planet z naše strani nezadržno požira zid ognja, zato se je treba nenehno prestavljati. Ali ko je treba prazniti izvire redkega plina, pri čemer jih sovražnik medtem nepovratno maši. Drugod je tempo bolj subtilen, recimo ko gremo požgat za vso karto okuženih hišk, pri čemer to lahko počnemo le podnevi, ker se ponoči odurno namnožijo okuženi marinci in nas napadajo. Če zadače ne opravimo v nekaj dnevno-nočnih ciklih, nas slejkoprej preplavijo, saj se njihovo število s časom veča. Nak, Starcraft 2 ni igra za tiste, ki radi čepijo v svojem kotu, se trikrat zabarikadirajo in šele nato pošljejo ven kak tank. Tule adrenalin pumpa, miška trpi, zapestje boli. Ti pa nimaš časa boleti zapestja nazaj, ker avaš avtorjem.

NAVZKRIŽ STRANI



Terrani

Starcraftovi človečki so del ljudske vrste, ki se je naselil v sektorju Koprulu. Njihova dejavnost je razpeta med upiranjem lastnim avtoritarnim vodjem (nakar zmagovalec revolucije spet postane diktator) in žlampanjem žganja ob sončnih zahodih. Stilsko so težko - metalna frakcija, z velikimi tanki, letečimi topnjačami in križarkami. Zato so najbolj obrambna rasa, ki more z bunkerji in topništvom dobro zapreti prehode, kjer se najraje bojuje, saj so na odprtem neboglјeni marinci ranljivejši.
Njihova najzloglasnejša mašina je verjetno siege tank z morilskim topniškim udarom. Medtem so plameneče firebate iz enice zamenjali marauderji z bazukami v rokah, poslovil se je tudi goliath. Namesto njega je tu transformerski viking, ki se lahko iz robota spremeni v letalo. Najbolj udarna nova enota je ogromni robot thor, ki ga upravljajo kloni Arnolda Schwarzeneggerja.



Protossi

Vesoljski vilini so visokonapredni in zelo domišljavi. Imajo se za vsemirske sodnike in Terrane rešujejo Zergov tako, da jih upepelijo. Ljudi. Njihova posebnost so energetski ščiti, ki se samodejno obnavljajo, nimajo pa sredstev, da bi se zdravili. So uravnotežena frakcija, z močnimi, a dragimi enotami v podobi zealotov s plazemskimi meči ter raznoterih rumenih robotov. Znajo se teleportirati in imajo vrsto prijemov, s katerimi sovraga upočasnijo.
Zloglasne enote, kot so carrier in templarji, so ostale, a goseničnega reaverja je zamenjalo markantno hodeče čudo colossus, ki zna plezati po skalah. Namesto dragoona je tu immortal, ki ne zna več streljati v luft. Največja pridobitev pa je velik leteči krožnik mothership, ki zna početi uroke, podobne nekdanjemu arbiterju.



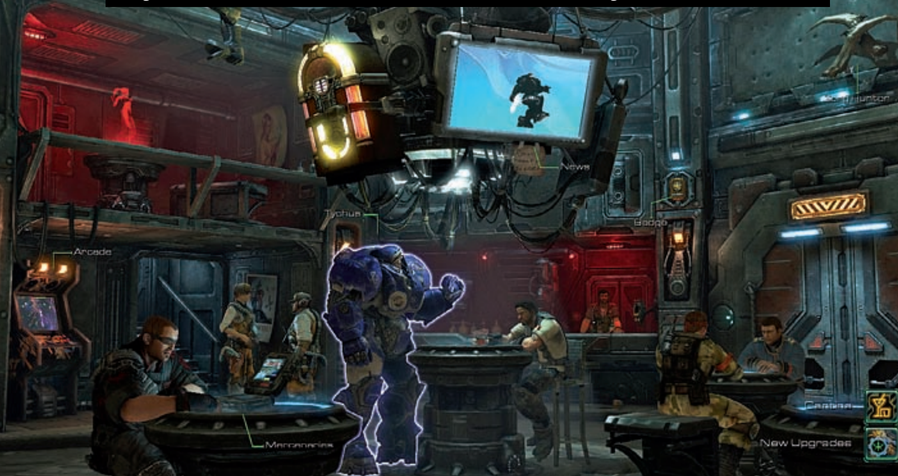
Zergi

Posnetek warhammerjevskih Tyranidov so zobata, krempljata in sluzasta bitjeca. Ter zelo zelo lačna. So še najbolj odmaknjena od klasične RTSjevske frakcije, saj enote nastajajo z mutiranjem larv v močnejše zverine. Zergi so izjemno hitri in njihovo idealno bojišče je odprta ravnica, kjer lahko nasprotnika obkolijo in preplavijo (pozergajo, hehe) s kopico malih šibkih enot, kot so zerglingi. Od tod sloviti izraz 'zerg rush'. Bajtice morejo graditi le na sluzi (creep), koder se tudi zdravijo. Njihova luštna lastnost pa je, da se lahko vkopljejo in preživo na nič hudega slutečega mimoidočega.
Poleg zerglingov imajo še kup oklastih (ultraliski), osti streljajočih (hydraliski) in letečih zverin (mutaliski). V dvojki pa med drugim dobijo samomorilske banelinge, ki se prikotalijo in razpočijo v sluz, ter roache, ki se lahko premikajo pod zemljo.





Cena igre je z okoli 55 evri malo višja, kot smo je na PCju vajeni. Toda količine vsebine ji ne morem očitati. Čeprav odštejem multiplayer, je moč kampanjo z drugačnimi raziskovalnimi odločitvami mirne duše odigrati večkrat.



Pogovori in dogajanje na ladji so odlično izrisani z grafičnim srčkom, seveda pa ne umanjkajo slovite visokokvalitetne animacije. Plešoči vilinki zgoraj levo se žal ne da približati, lahko pa od blizu uzremo reklamo za ipistol.



Vikingi, katerega frčimo tudi v miniigri zgoraj, so tipična blizzardovska ikona. S svojo težko robotsko pojavo imajo karakter takega kalibra, kot ga generične enote v drugih realnočasovnih strategijah ne premorejo.



No, kljub temu je to naslov tudi za zapečkarje. Tempo je namreč tako prefinjen in težavnost tako vešče dodelana, da začetniki ne bodo imeli večjih problemov in jih bo hitro pocuzalo v dogajanje. Igra pozna štiri težavnostne stopnje, pri čemer znalci vsekakor začnite na hard, medtem ko bo brutal izziv za vsakogar. Računalniški nasprotniki so neizprosni, pritisk neusmiljen. Nevihteži si ob tem niso mogli kaj, da ne bi naravnost iz WoWa pobrali dosežkov in mnogi se bodo vračali v že opravljene misije, da jih z boljšim časom ali izkupičkom drugotnih ciljev opravijo še bolje. Naši achievementi so po klasični xboxenski socialni logiki vidni vsem in se nam ob izpolnitvi s strani prijateljev prav domišljavo nalimajo na ekran, da smo ja lahko zavistni.

Nori klikot

Starcraft 2 je kot nalašč za dosežkarje, ker je zasnovan izjemno tekmovalno in ima igralčeva spretnost gromozansko vlogo. To je kajpak posledica slovesa enice. Hkrati to pomeni, da je način igranja praktično enak kot v izvirniku. Levi klik za označevanje enot, desni klik za premike in napadanje, pa peščica dodatnih ukazov, kot je 'attack move', ob katerem enote samodejno kresnejo vsakogar ob poti. Na kartah z delavci posesamo dve surovini, kristale in plin, z njima zgradimo hiške in v hiškah ustvarimo tankce ter soldate, ki se napadejo. To je to. Ni kritja, zapornega ognja, formacij in podobnega. Kdor hoče šibkejši oklep ob strani tankov, naj gre v Company of Heroes, kdor bi rad odmikanje pogleda, Supreme Commander, kdor želi realističen let izstrelkov ... am, Total Annihilation. Tu je kamera lepo zaklenjena na taki razdalji, da lahko marincu vidimo kocine v nosu. Grafični motorček je sicer nov, enote izrisuje čisto u tri-de (nezaslišano!) in jih fizikalno premetava po terenu. A to je samo kozmetika, ker se obnašajo enako predvidljivo kot poprej. Ko pogledamo na bojišče, je prizor zato dokaj podoben tistemu izpred dvanajstih let. Starcraft 2 je glede tega pač trdno usidran v 1998. Kdor se je enega in istega koncepta prenajedel, bo razočaran.

Posledica totalne natančnosti v premikanju je ničelna umetna pamet silicijskih bitjec. Stvari, kot je zatikanje ob drevesa in brezbržno kopanje v raketnem dežju, so tu klasika. Verjetno bi enote ob svoji nespameti slej ko prej vse popadale čez rob karte, če bi jim igra to omogočala. Vsaki moramo torej natančno in izrecno povedati, kaj naj počne. To seveda zahteva obilico klikanja, zaradi katerega imajo ljudje z visokim APMom (Actions Per Minute, ukazi na minuto) dejansko vidno prednost. Hkrati so avtorji ohranili dobro stran tega pristopa, torej hitro in enolično odzivnost. To je bilo itak nujno, če jo hočejo prignati do podobnega statusa, kot ga ima predhodnica.

Taka neoriginalnost je v kampanji razočarajoča, med drugim iz posebnega razloga. Blizzardovci so v štartu napravili pametno odločitev in izkušnjo v puščavništvu ločili od večigralske. Jim Raynor ima na voljo več različnih enot, kot pa jih je prisotnih v multiplayerju. Le v kampanji vidimo slovite robote goliathe in firebate s plamenometalci. A tu so se nato ustavili, namesto da bi na primer vdelali še nabiranje izkušenj v boju, ki ga prav tako ni, in še kako dobroto.

Srž igranja v puščavništvu, še bolj pa v večigralstvu, je zato enaka kot v Starcraftu 1. Je trojne narave. Najprej čim hitrejše izrabljanje obeh surovin, ki sta omejeni, zato ne more priti do neskončne igre, ker nekomu slejkoprej zmanjka zalog. Več nahajališč kot izrabljamo, hitrejši so prihodki, a bolj raztegnjena je naša obramba. Boj je odvisen od drugih dveh elementov: kombinacije enot in poplesavanja z njimi. Sistem je klasični kamen-škarje-papir, se pravi, da veliki roboti posilijo tanke, tanki zdruznejo male pošastke, mali pošastki obkolijo in preplavijo počasnega robota. Videti, kaj počne nasprotnik v večigralstvu, je zato ključno, da si na njegov napad pripravljen s pravilnim zbirom vojaštva. In obratno, treba je izvidovati, da lahko napadeš tam, kjer je nasprotnik šibek. To je osnova medšpilavskih bojev in večina jih je ob napakah ene strani končanih že na tej stopnji. Če se kljub temu udarita enakovredni vojski, nastopi mikroupravljanje, s katerim vešči tekmovalci poškodovane enote umikajo na varno in prožijo vrsto posebnih sposobnosti, ki imajo lahko na boj odločilen vpliv. Protossovski templarji s psioničnimi nevihtami upepelijo cele horde Zergov, Terran lahko z EMP-izstrelki protossa oropa ščita v enem šusu in podobno.

KEKEKEKEKE

Spopadi so hitri in surovi, zlasti pa je važno, da so hkrati raznoliki in uravnoteženi. Blizzardu je zopet uspelo skorajda brezhibno zbalansirati tri precej različne si frakcije, in to na način, ki ni žrtoval globine. Jah,

saj so samo skopirali enico, bodo porekli nekateri. Ne, niso je. Že res, da je mehanika zelo podobna. Toda podrobnosti v bojih so spričo drugih enot in spremenjenih posebnih sposobnosti sveže tudi za veterane. To potrjuje ogromno tekmovanj, ki so se na navišji ravni vršila že med beta testiranjem in so pokazala, da bo Starcraft 2 najverjetneje vsaj taka zakladnica zanimivih večigralskih turnirjev, kot je bil predhodnik.
Da so se Nevihtniki projekta lotili širokopotezno, kaže več kot petdeset (!) večigralskih kart za dva do osem igralcev ob izidu. Še bolj pa ves servis, zgrajen okrog Battle.neta 2.0. Tokrat sta igra in nalinijsko ogrodje nerazdružljiva partnerja, kajti za igranje morate imeti profil na Battle.netu, kjer je treba naslov pred uporabo verificirati, podobno kot na Steamu. Najbolje je, da je uporabnik ves čas povezan v linijo, kajti brez pipice so izključeni vsi dosežki, tudi v kampanji.
Dobra stran Battle.neta 2.0 je učinkovito iskanje sotekmovalcev po obsežnem spisku lestvic. Blizzard je uporabil zanimiv pristop, s katerim skuša omiliti razkorak med dobrimi in malo manj dobrimi igralci. Ti so glede na uspehe razporejeni v šest lig (bakreno, bronasto, srebrno, zlato, platinasto, diamantno) in samodejni sistem jim dodeljuje zgolj nasprotnike iz iste lige, dokler se toliko ne dokažejo, da lahko prestopijo v višjo. Če se bo sosed hvalil, da je prvi, ga vprašajte, če na bakrenem seznamu. Battle.net 2.0 že pozna večino pritiklin nalinijskih servisov, kot so posnetki in seznami prijateljev, zato je organizacija bojev nadvse enostavna.
Izjemni tekmovalnosti navkljub pa se igra trudi biti prijazna do začetnikov. Slednjih kampanja ne pripravi na kruti svet večigralskega klanja, zato je vdelanih devet 'izzivov', ki te za štart malo podučijo, katere kombinacije enot delujo dobro proti določenemu nasprotniku. Nato svetujem še nekaj ločenih iger proti računalu, ki zna biti pasje in mu gre pohvala. Sledi preizkusna liga, kjer te najprej čaka petdeset (da, 50) uvajalnih dvobojev. Šele potem je varno iti v divjino.

Po tretjini ...

Starcraft 2 od začetka do konca kriči, da je nastal v Blizzardovem studiu. Ostareli, zlajnani osnovi so naredili pošten lifting in bo tudi velikim zadrtežem vsaj nekajkrat zarisala nasmeh na obraz. Grafični slog in humor s kopico referenc na popkulturo sta nezgrešljiva. Igra je zloščena in napravljena s srcem, kar denimo ponazori čisto prava arkadna strelska igrica Lost Viking, ki jo lahko poženemo v Hyperionovi kantini. In nenazadnje, izdelek je prilagojen najmanjšemu skupnemu imenovalcu. Na enem koncu je začetniku prijazen, na drugem pa je eden najbolj kompetitivnih.
A čeprav je lahko ducat let stara igra na tekmovalni sceni še kako živahna, je vprašanje, kako dolgoživa bo na računalniku običajnega igralca. Starcraft 2 je zabaven, o tem ni dvoma. Hkrati pa te mnogokrat spomni, da si tak špil svojčas že igral, tako kot si svojčas že uzrl slovit Conanov dialog iz uvoda. Mnogokrat. In davno nazaj.
Avtorji se bodo morali poleg tega spoprijeti še z nekaj dilemami. Naslov trenutno zaradi vezanosti na Battle.net ne podpira igranja v lokalni mreži, medtem ko pogovorne veže pridejo šele z eno naslednjih posodobitev. Tako kot trgovina z zemljevidi in modifikacijami. Izdelovalska orodja drugače dobimo z igro in so močna, kot smo jih vajeni, kar so zanesenjaki pokazali že v beti, ko so skonstruirali kup špilčkov. Nekatere utegne motiti, da v kampanji večidel nadzorujemo terrane, saj so od 29 misij le štiri protossovske, zergovskih pa ni. Vidi se, da so jo spričo delitve na tri kose raztegnili, saj pripovednih preobratov ni toliko, kot smo jih vajeni iz enice. Se pa glede vsebine ne gre pritoževati, saj te lahko kampanja zaposli za več ducatov ur. Kerriganovo in njene zverce bomo zauzdali v prvem dodatku Heart of the Swarm, Protosse na čelu z Zeratulom pa v drugem, Legacy of the Void. Razširitvi prideta ... eheheh ja. When it's done. Nemara še pred Diablom 3!!

Aggressor ljubi jutra s kantri glasbo ter vonjem po zergovskiem mesu. In napalmom, pardon.

89 odlične misije v kampanji ✔ noro vzdušje ✔ splošna zloščenost in prijaznost vsakomur ✔ uravnoteženo, raznoliko in globoko večigralstvo ✔ dobra pamet računala v skirmishu ✔ kampanja brez igranja z Zergi ✖ mehanika iz leta 1998 ✖ brez podpore lokalni mreži ✖

Blizzard / Activision Blizzard



Večigralstvo se še lep čas ne bo izpelo, saj Nevihtniki skrbno bdijo nad ravnovesjem in morebitne napače odstranjujejo hitreje kot prevare v WoWu. Možnost različnih strateških smeri je za igro tako preprostega kova osupljiva.

Battle.net 2.0 se trenutno obnaša bolje, kot se je v svojih začetkih Steam. Padcev z mreže in nedelovanja je zelo malo, zato se redko znajdemo pred večigralstvom, ki ne obratuje. Na liniji že najdemo obilico slovenskih igralcev.

Če bi moral iskati dlako v jajcu, sem v kampanji pogrešal kak res daljši šefovski boj nalik tistim v Dawn of War 2. Wings of Liberty napetost raje vzpostavlja na druge načine, predvsem z nenehnim občutkom mrzličnega hitenja.

Blacklight: Tango Down

Četrtina sveta igra Modern Warfare 2 in naslednja četrtina Halo 3. Ostali dve? Farmville, itak. Najbolj bo obogatel tisti, ki bo vse to združil v celoto. Saj ni težko – na Facebooku bi najprej gojil paradižničke in cvetačo, nakar bi preklopil v prvoosebnost, ko bi uleteli škodljivci ali človeški kradljivci. Če komu rata to udejanjiti in zaslužiti. pričakujem pivo. Na darovani jahti. Hvala.

Avtorjem Tango Downa so izvirne zamisli žal španska vas, zato so naredili generično nalinijsko prvoosebno večigralsko streljačino rahlo futurističnega videza. Za 12 evrov jo kupiš na internetnem servisu Games for Windows Live, enako cenjeni verziji za xbox 360 in PS3 pa v njunih spletnih štacunah. Navzkrižnega igranja med sistemi, recimo PC vs. xbox, žal ni. Ozadna zgodba je enostavna in tako slabotna, da o njej nima smisla razpredati. V bližnji prihodnosti se v razrušenih mestih spopadeta frakciji Blacklight in The Order, kar pomeni: tu si ti, tam je on, streljaj!!!

To počneš skorajda izključno v tekmovalnih večigralskih načinih. Puščavništvo sicer obstaja v obliki štirih nivojev, kjer je treba premočrtno priti do konca, vmes pobiti vse tolovaje in v bednih klikotavih miniigricah pohekati terminale. Vendar je kilavo spričo duhamorne zasnove, ki zahteva linearno prečkanje kupov ulic, hodnikov in sob, ter slabe umetne pameti. Sodelovalni modus (co-op) za do štiri sodelujoče ni nič zabavnejši, pri čemer ne pomaga, da je partije za vsakogar konec takoj, ko ga ubijejo. To se že na osnovni težavnosti od treh hitro zgodi, če si malo preveč odkrit, saj so sovražniki sicer neumni, a natančni. Zato samotarstvo temelji na pokanju capinov od daleč in se občasno spremeni v simulacijo polža, ko se počasi plaziš naprej v varstvu objektov. Brez zveze.

Dosti drugače je v multiju, ki obsega sedem modusov za največ šestnajst sodelujočih. Temelj sta navadni in moštveni deathmatch, nakar so tu retrieval (lov na zastavo), detonate (sredi karte je bomba, ki jo je treba podtakniti v nasprotno bazo), domination (boj za nadzorne točke), last man standing in last team standing (v obeh načinih po smrti ne oživiš). Akcija je hitra kot v Quake Live, še strafanje je bliskovito. Smrt povzroči en dobro pokasiran rafal, sploh če ga stakneš v betico. Toda ne skrbi, respawn sledi čez nekaj sekund. Kamperjem se ne godi dobro, saj je vdelan rahlo samosvoj vizir HRV (Hyper Reality Visor), s katerim skozi zidove zaznaš cilje in sovražnike. Reč se vnovič ne napolni takoj in med njeno rabo ne moreš streljati, ampak šotorska krila ga nasrkajo.

Tako ali tako je prostorov za čepenje malo, saj je dvanajsterica prizorišč spretno načrtovanih. Preganjaš se po ulicah, se spuščaš v kleti, po lojtrah plezaš na strehe in skačeš, da bi dosegel kak napušč, od koder nato prefrigano prežiš na mimodrveče. Dokler te nekdo ne sname, ker je zakurblal HRV, seveda. Redkokod imaš zaščiten hrbet, zato si stalno v pogonu, kar daje občutek napetosti. Vsi nivoji so udarjeni na vižo podrtih metropol, polnih nakrušenih stavb, prevrnjenih vozil, sodov z gorečo vsebino in jeklenih pregrad. Pogon Unreal Engine 3 izrisuje kompetentno okolico, čeprav visoke kakovosti ne pričakuj, saj je videz splošen, ceneno clancyjevski in nenavdihnjen. Edina posebnost so osembitniško digitalni učinki.

Kajpak imaš več možnosti za preživetje, če imaš boljšo opremo. To si po zgledu CoD služiš z nabiranjem izkušenj, ki jih dobivaš za frage. Z napredovanjem po činih odklepaš silnejša krepela, ki se delijo na jurišne puške, male brzostrelke, lahke mitraljeze, snajperice in šotganke. Modeli so izdelani po resničnih, niso pa poimenovani. Pridobiš si tudi dostop do novih sestavnih delov. Tako lahko dodajaš in odstranjuješ kopita, daljnoglede, nabojnike in obeske ter zamenjaš oklep. Vse to vpliva na tvoje sposobnosti in lastnosti orožja.

Blacklight je za svojo ceno razumno zapolnjen, do neke mere globok in strelsko še kar dogajalen. Odklepanje vleče in ko z boljšimi pucalicami uničuješ n00be, na ustnice pribrbota zloben hehet. Je pa igra hkrati staromodna, saj nima praktično ničesar naprednega. Načini so tipski, fizika je temeljna (krogle ne prebijajo materialov), ni sedanja za statične mitraljeze in vožnje ničesar. Poleg tega dizajn na nekaj mestih šepa. Oživitvene točke so denimo fiksne, saj ni spawna pri moštvu, kar radi izkoriščajo ostrostrelci, sprti strani pa se vizuelno premalo razlikujeta. Vznemirja še jerbas drugih težav: gostitelju zasebnih bojev manjka opcij, ni podpore lokalni mreži in namenskim strežnikom, manjka tekstovni čvek, iskalnik tekem ne kaže njihovega seznama, ni pridruževanja med igranjem, ni samodejnega uravnoteževanja števila ljudi v ekipah (autobalance) in spopad se začne takoj, ko se v sobi znajde vsaj šest ljudi. Šestnajstih naenkrat sploh videl nisem, tako ali tako pa ljudje radi kvitajo pred koncem in strežniki so dokaj zapuščeni.

Blackdown: Tango Down je sicer zabavna in nedraga reč, ki pa bi jo morali še dodelati. Svet jo potrebuje toliko kot nov Farmville.



Taki prizori ne trajajo dolgo, saj si v sekundi mrtev ti ali nasprotnik. V ta namen lahko uporabiš tudi granate, ki zmotijo dojemanje okolice.



Bližinski naskok na respawn pointe ni moder, saj jih ščitijo avtomatski stolpiči, ki te pomalicajo v enem šusu. Zato pa te nadlegujejo snajperji.



Zamik (lag) hvalabogu ni problem, saj je netkoda dobra, servis Games for Windows Live pa se izkaže za solidno povezovalno orodje. Na srečo ni več plačljiv, zato se lahko v Blacklightovem multiju zastonj udinja vsak.

***Snetiju** se v glavi najprej prižge zelena, nato črna in na koncu rdeča luč.*

63

spodobno načrtovana prizorišča ✔ dosti načinov in odklepabilnosti ✔ obsežno prilagajanje orožij ✔ poceni ✔ staromodno osnovna in neizvirna ✖ slaba enoigralstvo ter co-op ✖ druge pomanjkljivosti ✖

Zombie Studios / Ignition



● Dreadnought Thule je spet ena najbolj morilskih enot, saj njegov rafal iz rotirajočega kanona valove sovražnikov dobesedno spreminja v golaž. Je pa pri izbiri soldatov sedaj posredi trik, da so določeni na nekaterih misijah obvezni, sicer fašejo corruption. Tako kdaj potegnemo v boj tudi slabše ljudi.

Dawn of War 2: Chaos Rising



● Če bi moral biti tečen, bi potečnaril nad tečno tečnostjo peščice nalog, kjer se moramo vračati po karti in so povrhu vsega slabo skriptane. Zagamano je, da je taka že druga po vrsti, ker utegne komu vzeti voljo do igranja. A brez strahu, kvaliteta in napetost se nato stopnjujeta iz misije v misijo.



Relic je z dodatki za Dawn of War in Company of Heroes postal sinonim za občutno širjenje začetne vsebine. Tudi z drugim delom Zore vojne (J188, 84) ima proslavljeni studio podobne naklepe in pristop paše nanj kot energetsko kladivo na orkovsko betico. Dawn of War 2 namreč ni običajna realnočasovna strategija, marveč križanec med RTSjem in moštveno frpjko. Število enot – vodov soldatov, ki jih lahko pošiljamo na posamezno misijo, je omejeno na vsega štiri, le občasno dobimo med igranjem v oblast še kakšno. Na naše spejs marince reda Blood Ravenov, s katerimi v enoigralski kampanji bezamo na plano pošastke, je treba zatorej močno paziti. Ujčkani možje napredujejo po stopnjah, s katerimi odklepajo posebne sposobnosti, opremiti pa jih je moč tudi z obsežnim spiskom opreme. Recept je torej jasen in frdamano prefrigan: vrzi v realnočasovko dve žlici vege ... World of Warcrafta in raja bo padla v delirij.

Kaj je potem primernejšega kot izvreči razširitev, ki dvigne najvišjo stopnjo in pridoda nekaj posebej svetlečih se oklepov? V samostojnem dodatku za polovično ceno Chaos Rising se izkustvena meja povzpne z dvajsete na trideseto, medtem ko se hkrati podaljšajo drevesa posebnih veščin. Za nameček se v zakladnici predmetovja znajde epska oprema za odvisneže od vijolične barve. A na srečo se Relic tu ni ustavil. Puščavništvo nam predstavi svežo kampanjo, v kateri smo postavljeni pred novega sovražnika: kaotične marince. Warp (warhammerjevska verzija zle kaotične dimenzije) leto dni po dogodkih izvirnika v podsistem Aurelia nenadoma izpljune istoimenski planet, ki ga je pogoltnil tisočletja predtem. Z zaplate kamenja, okovane v led, kjer ne bi smelo biti nič več živega, pride kodiran signal Blood Ravenov s klicem na pomoč. Naša četica se pogumno poda v neznano – in nabaše na past. Izkaže se, da je v naših vrstah izdajalec in da se je zarota razrasla hudo hudo visoko ...

Če gledam le na pripoved, nova poseka izvirnik, saj se napetost vešče stopnjuje iz misije v misijo. Rade volje rečem, da me je bolj gnala naprej štorija kot zbiranje vijoličnih krepalic. Po drugi plati pa je kampanja v Chaos Rising dosti bolj linearna kot v predhodniku. Še vedno ždimo na križarki v orbitah nad planeti, od koder moremo pošiljati može v misije na površino. Toda izbire slednjih je dosti manj kot prej. S tem je zasedanje strateških točk na planetih manj pomembno in ga nadomesti drug, kaotičnosti prirejen mehanizem: corruption. V nalogah so na voljo razni drugotni cilji ali pa lahko osnovnega dosežemo na več načinov. Če ga lomimo oziroma smo preveč brutalni, postajajo naši možje vedno bolj pokvarjeni, saj jim duše požira vabeča surovost kaosa. S pokvarjenostjo se odklepajo nove, ultra močne in nepoštene veščine, po drugi plati pa marinci vedno bolj izgubljajo nadzor nad sabo. Vse to potencira oprema, ki zna biti prav tako moralno pokvarjena. Tovrstna je ponavadi seveda močnejša od 'čiste'. Dobra ideja, ki pa trpi za resno hibo: kazen za predajanje pokvarjenosti je premajhna. Igro je s podivjanimi marinci, ki ne ločijo več sovraga od prijatelja, še vedno prelahko končati, pa čeprav je zahtevnejša kot Dawn of War 2.

Naloge na karti so zaradi linearnosti bolj osredotočene in napete, saj ni ponavljanja iz izvirnika. Se pa boj naslanja na podobne recepte: premišljeno napredovanje v zaklonu in rabo veščin. Zato je tudi Chaos Rising po občutku bolj moštvena akcijada kot strategija. Izvirniku je prav tako zvesto večigralstvo. To gre sicer bolj v strateško smer kot puščavništvo, a v njem prevladuje pravilna raba zelo močnih posebnih veščin, na kar se je treba navaditi. Poleg frakcije kaotikov gre med novosti v multiju tudi nekaj novih enot pri siceršnjih rasah: marinci dobijo librariana, Eldarji wraithguarde, orki weirdboyja (neka orčja inačica psikerja), Tyranidi pa, juhej naprej, genestealerje. Vendar moram potečnariti, da kaj prida novih kart ni. Chaos Rising torej odpravi eno glavnih zamer izvirnika, ponavljanje, a ga po drugi plati zamenja s pretirano linearno kampanjo. Zlasti pa boste kleli, ker gibanje in umetna pamet naših borcev še vedno zaostajata za tisto iz Company of Heroes, kar je zelo čudno. Vse prevečkrat se napačno postavijo v zaklon in še vedno trdim, da je izbor ukazov pomanjkljiv. Naj jih kar pogoltne warp, prav jim je.

Aggressor se manično heheta, čeprav je že ves nagnit in mu je odpadel nos.

83

vzdušje na nož ✔ kampanja vleče ✔ lep videz ✔ mnogo nove vsebine ✔ še vedno tečen nadzor ✖ linearnost in lahkost kampanje ✖

Relic / THQ



Toy Story 3

Risanke so hvaležen vir navdiha za spremljevalno robo. Ko se zavihtijo na platna, za njimi cinglja voz igrač, špilov in nagradic pri McVeselem obroku. Toy Story je še posebej dobro podprt, saj zaradi tematike kar kliče po snovnih artiklih. SledNji so bogato zastopani in linijo lego kock podpiramo! Kar je nastalo na področju elektronske zabave, pa podpiramo malo manj, saj ne seže v stratosfero.

Čeprav si izrisanka z igro, ki je kajpak izšla za vse mogoče sisteme, deli ime, sta po duši precej nesorodni. Medtem ko nas je platnulja spravila čez rob ginjenosti, špil ne premore niti naprstnika tovrstne sporočilne moči. Gre pač za še eno v armadi tretjeosebnih akcijskih pustolovščin z menjavo likov, blagimi puzlicami in zbiranjem robe. Ob tem animiranka ni v vlogi trdnega temelja, ampak je zgolj vedro za neobvezno zajemanje vsebine. Nivoji predstavljajo izbrane odlomke zgodbe, vendar ne obnavljajo neposredno tistih, ki smo jih videli v kinu. Igrini izsečki filmske dopolnjujejo ali jih prikažejo iz drugih zornih kotov.

Kot pri kaki namiznici so nanizani na ploščo in med seboj niso kaj prida povezani. Pričneš na vlaku sredi Divjega zahoda, nato v Andyjevi sobi iščeš telefon, spet kasneje se instantno znajdeš v vrtcu. Ozadna povest je pojasnjena le besedno in zelo približno, kakih videotkov ni. Obenem so vključeni izleti v domišljijske sfere otroške igre. Kozmoblisk tu skoči v vesolje, kjer z laserjem kuri kristale in porazi zlobnega Zurga, Jelko pa cepne v razdelan scenarij, ki si ga je zanj zamislila deklica Bonnie. Ta vključuje veliko ringlšpilnega deskanja po tirnicah in beg pred čarovnico, ki ga hoče poplaviti s kavo. V teh fantazijskih popotovanjih so liki prednastavljeni, drugače pa lahko med zborčkom preklapljaš. Ken je najmočnejši in jadra po zraku, Jessie lovi ravnotežje na minimalnih opornih površinah, Jelko pa meče laso in se vihti naokrog. Različne sposobnosti so vpete v prgišče ugančic, pri katerih ni večje kreativnosti. V pomoč so tudi namigi, kaj storiti.



Pri streljanju lahko preklopiš v pogled izza rame, nakar z mišjo usmerjaš merek. Na ta način pokosiš garnizijo sovražnih konzerv.



Prihod v vrtec pospremijo mini igre, kot sta jezdno pokanje balončkov in dirkalno rušenje kock. Nalogice so odpustljive in ne prezahtevne.

Vsi junaclji so gibalno spretni in obvladajo dvojni skok, uničevalni udarec z ritjo ter zalet z ramo za podiranje ovir. Telovadba je neobhodna, saj so stopnje napete in načrtovane tako, da si stalno na preži. Podlaga se ruši in kruši, proti tebi letijo bodice in neprijatelji, grozita ti utopitev in spraženje. Če te sovražni elementi ujamejo nepripravljenega, začneš z zadnje kontrolne točke, ki so včasih neudobno narazen. A glede na to, da uspeh zahteva gibke prste in ogromno skakanja, nadzor večkrat ni dorasel nalogi. Oprijemanje robov je nenatančno, vrtenje kamere nezanesljivo. Ker manjkajo sence, so doskoki vedno loterija. Ponavljanje na dolgi rok utruja, sploh ker so stopnje razpotegnjene. Namesto da bi zanimive elemente dozirale previdno, jih zlorabljajo v nedogled.

Nadzor obrajta ploščeк ali kombinacijo tipkovnice in miške, na preklanem zaslonu pa je mogoče igrati tudi v paru. Zgodbovni del je sicer precej kratek, saj se skozenj pregrizeš v dobrih treh urah. Nato se lahko v stopnje vračaš po preostale dobrotice ali se zabarikadiraš v peskovniški način Toy Box, ki je pravcata igra v igri. Gre za ločen nivo z ogromno aktivnostmi, od dirk do strelјaških izzivov, ki jih dokupuješ in dograjuješ. Vsebine je glede na zgodbovno kratkost nesorazmerno veliko in otroci bodo imeli tu veliko dela. Tudi drugače jih verjetno ne bo motilo, da filmskega vzdušja praktično ni, kaj šele, da bi bil poustvarjen tisti ključni, čustveni pol zgodbe. Tu pač tečeš, skačeš in se prekopicuješ brez posebnega ozadnega patosa. Vse se čuti precej generično in nekam pokrpano. Je pa treba reči, da so se vsaj s prizorišči zelo potrudili. Tako žareče pisanih, domišljijskih kulis ne vidiš pogosto in predvsem s tega vidika je špil vreden povoha.

***Navi** si popravi kavbojski klobuk, umeri laser in gre delat red v svet plastike.*

60 neugnano pisana in raznolika ✔ peskovnik za prosto igranje ✔ pomagalni način ✔ kratek zgodbovni del ✖ oropana pravega vzdušja ✖ šlampast nadzor in kamera ✖ razvlečeni nivoji ✖

Avalanche Software / Disney Interactive



Peskovniško okolje Toy Box z obilico vsebine ne neha presenečati, čeprav je malce slabo strukturirano. Tule puščavska dirka z Bistrookim.



Obrazi likov med igro niso animirani. Sploh kavbojca sta s svojima praznima frisoma videti kot ceneni lutki govorilcev iz trebuha.



Že uvodni nivo je živahen, saj se na drvečem vlaku otepaš doktorja Šunke. Pri tem od sebe zmečeš kopico kroglic, sploh v nezemljančke.

SlamIt Pinball: Big Score



Levo je policijska rampa, desno zmikavtska. Natančnost pri sesuvanju tarč in pri pošiljanju krogle po rampah se obrestuje z bonusi, ki so malo odvisni od sreče, zvečine pa od spretnosti.

Opis več kot leto dni starega fliperja? Ki zavzame toliko prostora in takoj plane v priporočilo strojne opreme? Sneti, ti si čez les! Norejši si od prismojenega blazneža! Morda. A naj argumentiram. SlamIt-Pinball resda ni frišen, toda vsaj približno svežih elektronskih marjanc itak domala ni, torej mi je dovoljeno storiti izjemo. Tako obsežen pa je rivju zato, ker hočem s pokončno sliko zajeti vso mizo, v taki obliki, v kakršni sem jo igral. Kako mi je to uspelo? Z monitorjem, ki se ga da zaradi gibljivega postavka zarotirati za 90 stopinj in ga tako obrniti pokonci. Konkretno rečeno je to 24-palčni LG flatron W2442PA. Ampak poanta ni v modelu, marveč v njegovi rotaciji in v igrini nastavitvi 'landscape', ki sliko postavi navpično, kot jo vidiš ob tekstu. Tako se igra fliper, porkamatorka!!!

Če bi bil špil krneki ali 2D-nabijačka žogice v slogu starin a la Pinball Dreams, učinek ne bi bil tako dober. Toda Big Score je fina reč, ki poudarja realizem in se trudi delati vtis, da si za pravo mizo. To mu uspe po zaslugi pristne podobe, katere ločljivost sega od 640 do 1900 in čez, mehanskih sestavnih delov, ki ne zaidejo v odbito fantazijskost, in avtentičnega zvoka. Bliskajoče lučke, LCD-zaslon iz dobro vidnih pikslov, digitaliziran govor (se spomnite Flasha Gordona? Ah, kak čudež je bil to takrat!) – vse je na svojem mestu. Efekt na pošrek obrnjenem zaslonu ni enak kot na vertikalnem, a daleč od tega, da bi bil fliper v tem primeru neprepričljiv ali da se ga ne bi dalo igrati. V vseh pogledih je moč navidezno napravo suvati tako z leve in desne kot spodnje strani, dočim je novost funkcija slamit. Ta besno naključno mlatenje po tipkovnici prevede v enako divji poskus tilta, ki za razliko od klasičnih marjanc ni hitro kaznovan. Kar se vzdušja tiče, moraš torej priskrbeti le še zrak, prepojen s tobačnim dimom, niz praznih flaš na okenski polici, ciganskega prodajalca žetonov, izžeto kelnarco in gručo lokalnih sumljivcev, ki jo otipava.

Fizika kroglice je zelo solidna, saj je občutek teže konkreten in jo lahko recimo s sunkom od spodaj prestaviš na sosednji odbijač, kar je španska vas mnogim kvazi naprednim simulacijam pinballa. Tudi elementi na mizi se obnašajo tako, kot bi se v resničnosti. Tvorijo jo trije odbijači (dva spodaj in eden desno na sredini), dve rampi, ločen zgornji del s tremi bumperji, luknja za shranitev žogice, slot za sprožanje podiger, dosti tarč, kot so črke BANK ter KEY, kupek rolloverjev in dva slingshota, na katerih sta narisani policistki-slačipunci. Le-ti vedno pohotno vzdihneta, ko se ju krogla dotakne, kot je tudi prav. Na sredini kraljuje vrtljivo kolo, ki mu ljubkovalno pravim 'tobogan smrti', kajti če žogico vanj pošlješ neodločno, bo iz njega zletela natanko po sredini med odbijačema.

Miza je vkup dana logično, premišljeno in lovi tanko črto med uspehom zaradi metodične natančnosti ter frustracijami zavoljo naključij. Pozna varne poti in tvegane poteze, ki so redno nagrajene z več točkami, vztrajnost pa nagradi z multiballom in številnimi podigrami, kjer meriš v rampe ter odprtine. Očitno so jo delali ljudje, ki so igrali veliko fliperjev in vedo, kako se naredi spodobnega. Z opcijami, ki simulirajo DIP-stikala, je moč spremeniti bistvene nastavitve, med njimi strmost ali položnost osrednjega dela. Le krovna tematika policajev proti lopovom je prežvečena in čeprav lahko na začetku izbereš ene ali druge, posebne razlike ni opaziti.

Škoda tudi za nekaj drugih pomanjkljivosti, ki Big Score stanejo bolj zagretega priporočila. Gladkost odvijanja ni najboljša, saj se dostikrat zdi, da se akcija komaj zaznavno zatika. Število sličic na sekundo je formalno šestdeset, toda občutek temu ne ustreza. To se menda najbolj rado dogaja pod Windows 7. Ni modusa za dva, internetne lestvice delujejo čudno, saj mi še zdaj ni jasno, kako so povezane s tvojim računom, in najdejo se hrošči, kot so konflikti namestitve s protivirusnimi programi. Začasna rešitev: aplikacija naj ignorira Trap.exe. In koga zna zmotiti le ena miza. Toda Big Score na Steamu ali Slamitpinball.com stane ne pretiranih pet evrov, za kar dobiš veliko kakovostnega fliperiranja. Že sučem monitor pokonci spet!

***Sneti** razturi delovno mizo, da bi lahko igral v tapravem vizuelnem načinu. Vredno je!*

79 zelo dobro oblikovan realističen fliper ✔ prežvečena tematika ✖ negladkost ✖ hroščad ✖

Technetium / Kokakiki









Sol Survivor

Radiranje vesoljcev z obrambnimi stolpiči v treh dimenzijah je uspešno predstavil Defense Grid: The Awakening (J186, 79). Očitno je na neodvisni sceni ustvaril nov trend, saj sta skoraj sočasno izšla zelo podobna naslova.

Sol Survivor se na prvi ošvrk ne razlikuje dosti od Grida. Prisotni so sejalci krogel in žarkov, uletavanje zlobnih alienov, trirazsežni prostor in spektakularni efekti umiranja ter bljuvanja ognja. Samosvoj pa je v tem, da uvede poveljnike z lastnim naborom stolpičev in pomoč v obliki orbitalnega orožja. Sejalnikov smrti je 26, vendar jih lahko komandant uporabi le sedem. Ker je generalov mnogo in jih odklepaš sproti, taktičnih pristopov zlepa ne zmanjka. Sploh ker z uporabo vsak frpjsko raste in poseduje do sedem orbitalnih orožij iz množice devetnajstih. Te odklepaš z napredovanjem in segajo od laserja prek atomske bombe do psihološkega vojskovanja, ki nažene strah v kosti sovragov, da se pomaknejo par korakov nazaj. Novost so tudi nagrade za pravilno postavljanje stolpov z mavrico vpliva.

No, pod naštetim se skriva čistokrvna predstavnica žanra tower defense, kjer poseduješ dvajset življenj in jih moraš ubraniti pred sovražno nastrojeno vojsko gnusob. Te se realnočasovno premikajo po naprej določenih poteh, ob katerih gradiš in sproti posodabljaš stroje za ubijanje. Na žalost taktična globina ne pride do izraza, če igraš na osnovni težavnosti, saj je ta občutno prenizka. Šele ko jo v nastavitvah dvigneš, Sol Survivor zaživi. Prav tako odklep vseh dobrot, ki botrujejo naprednemu igranju, traja lepo število ur, kar bi znalo nepotrpežljive odvrniti. Taki ne bodo navdušeni niti nad mankom pohitritve ure in neimpresivnostjo prvega generala.

Bolj ubogo zgodbo spoznaš v enoigralski kampanji, ki obsega štiri poglavja s po petimi sobanami. Poleg tega znanje preizkusiš v preživetvenem načinu, kjer te vesoljčki zergovsko oblegajo, in v peščici spletnih večigralskih možnosti. (Defense Grid multija nima.) Do osem osebkov lahko kooperativno brani svoja oporišča ali si meri luleke v totalni razpaljotki, kjer hkrati ščitiš bazo svojo bazo in usmerjaš sovrage k sosedom. Najbolj zanimiv je način za dva, kjer s skupnimi močmi branita eno bazo in si razdelita vlogi. Prvi prevzame vlogo graditelja obrambne linije, drugi pa poseže po orbitalnem arzenalu. Kul je, ker lahko vsak izbere svojega Švejka. Škoda, da so strežniki povečini prazni, tako na osebnem računalu kot na xboxu 360.

Sol Survivor je solidno narejen naslov, ki nikakor ni dolgočasen in na višji težavnosti nudi precejšen izziv. Na Steamu in Xbox Live Indie ga tržijo za 9 evrov, kar je več kot odlična cena za izdelek, ki bogati žanr branjenja s stolpiči in vsebuje zelo zabavno večigralstvo.

80 — ***Še preden Raveer najde čižme, konča kot prigrizek za zelenkote.***
Cadenza Interactive



Skozi vso kampanjo, zlasti pa v preživetvenem načinu, je bolj kot nadgrajevanje važno pravilno povezovanje stolpičev. S tem brez večjih vložkov pridobijo na moči in dosegu.



Ime je skrbno izbrano. Je besedna igra na 'sole survivor', označuje latinsko ime za Sonce in je povezano z zgodbo. Heroji so namreč poveljniki vojske Sol Paragon.

Colony Defense

Tako kot v Sol Survivorju in Defense Gridu tudi v tej neodvisnici s pametnim razpostavljanjem stolpičev v realnem času braniš baze pred zlobnimi prišleki. Toda dogajanje v Colony Defense ni omejeno na ravninsko karto, marveč je prizorišče ves planet. Zaradi tega si nenehno pod pritiskom, kajti poleg hitrostnega in taktičnega postavljanja stražarnic je treba kroglo vrteti v vse smeri.

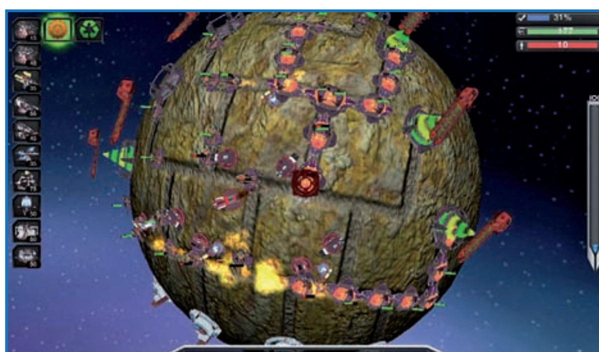
Tako baze kot pristajališča prišlekov iz vesolja so povezana s cestami, ob katere dajemo stolpe. Ker ni robov zaslona, jo lahko vesoljci podurhajo po alternativni poti. In ker vse ceste vodijo k cilju, nas nesnaga fino preseneti, če nismo pazljivi. Nekaj jih scvre udar ionskega topa, a to ne pomaga dosti. Pozneje je oporišč več, prav tako kot izhodnih točk gnusob, ki napredujejo proti nam. Kar žur!

Namesto življenj imamo deset človečkov, ki so praviloma zbrani v eni bazi. Istotako je na voljo deset vrst stolpov, ki jih odklepamo z napredovanjem. Osnovne predstavljata dva laserja in bljuvalnik ognja. A če po nivoju razpostaviš preveč enakih obrambnih stavb, kanalje nanje postanejo odporne. Če se to zgodi, si primoran vse prodati ali nadgraditi. S tem Colony Defense reši problem uporabe enega in istega pristopa, ki pesti večino naslovov iz žanra tower defensa. Po drugi strani pa je to tečno, ker kombinacije niso razložene in ker pristop dodatno poudari drugi temeljno hibo zvrsti – stalno ponavljanje s popravki.

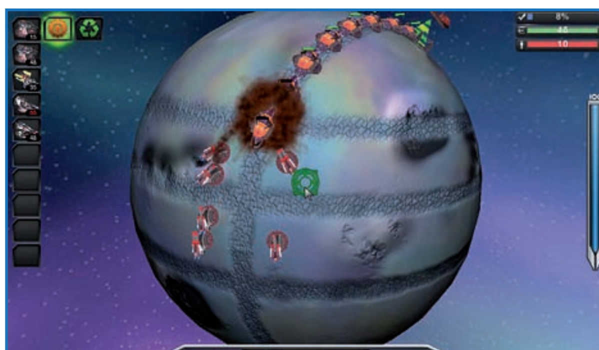
Kampanja se razteza čez 34 planetov, katerih podobe so sicer različne, a vseeno delujejo pusto. Uspešno končanje sveta ti da talentno točko, če si priden in ubraniš celotno kolonijo, pa dobiš še eno. Žetone kuriš za krepitev statistik, ki segajo od hitrosti streljanja prek dosega do povzročanja večje škode. Kaj nadgraditi, je stvar taktičnega pristopa in zna vplivati na težavnostno krivuljo.

Pristopov za uspeh je zaradi širnih nivojev in frpjskega nadgrajevanja veliko. Lahko zgolj braniš baze in križišča ali napadeš pristajališče nesnage. Vsekakor pa je treba biti hiter in natančen, kar je rahlo oteženo, saj je privzeta nadzorna kombinacija tipk WSAD in miške čudno nenatančna. Najboljši nadzor ponuja joypad za xbox 360. Škoda tudi, da ni nikakršnega večigralstva.

Kljub temu je Colony Defense v redu stolparjenje, ki je podedovalo vse slabosti zvrsti, a prinaša nekaj finih novosti. Za PC ga tržita avtorja na pagini *Manabomb.com*, dočim ga je moč za xbox 360 dobiti v razdelku Indie na Live Arcade. Eno ali drugo izvedenko dobiš za pet dolarjev, česar je vredna.



Ionski top, ki se polni kar nekaj časa, je zadnja obrambna možnost. A pri njem je treba paziti, kajti sovražniki so tako hitro spet pri bazi, da je takoj po uporabi potrebna sanacija.



Z žetoni je moč nagraditi ducat lastnosti, vsaka ima pet nivojev. Za božjo statistiko tako potrebuješ perfektno končanih 30 planetov. Kul je, ker jih lahko ponavljaš, ko osvojiš kaj novega.

70 — ***Raveer, poslednji up človeštva, od vrtenja faše morsko in zataji.***
Mana Bomb

Sniper: Ghost Warrior

Ko že misliš, da si se prvoosebnih streljank poljskega podjetja City Interactive rešil v enem zamahu (članek Poljščine v Jokerju 185), ti skozi gosto podrast prihuljeno pošljejo za vrat Sniperja. No, prvi pogled skozi rešpetlin je čisto prijeten, saj nadgrajeni grafični pogonček na osnovi Chroma 4 izriše vzdušno goščavo neimenovane južnoameriške banana republike. Tod neki lokalni general spet ne uboga in noče izvažati banan, zato smo na vrsti mi, ameriški specialci s hudimi pihalniki.

Glavni štos je v tem, da se igra trudi približno simulirati streljanje na večjih razdaljah. Upošteva krivuljo leta in veter, pa naše sopenje in srčni utrip, ki zahteva umirjanje pred strelom. Na nižjih težavnostnih stopnjah je v merku dodaten pokazatelj, ki nakaže mesto zadetka po izračunih vseh vplivov. Na višjih pa pomagal ni in je streljanje kar pasje. Če smo tarčo fino naništali, se po strelu sproži 'bullet cam', ki sledi krogli in pokaže razčesnjenje sovragove čebule od blizu.

A čeprav je Ghost Warrior zastavljen smelo, ne uspe ubežati neslavnemu slovesu varšavskega pakta. Ne gre za kako napredno peskovniško snajperščino, marveč za premočrtno skriptano igro, ki se trudi biti podobna Modern Warfaru in podobnim akcijadam. Že v tretji misiji se znajdeš v vlogi navadnih specialcev in moraš čelno jurišati na sovražne položaje. Dobro, pozdravljam poskus vnašanja raznolikosti in napadamo res vse mogoče, od rafinerij do naftnih ploščadi in majevskih ruševin. Toda rambovski vložki so povsem zapretiravani in izdelek oropajo pravice, da bi ga klicali ostrostrelščina.

Ko smo na prikriti nalogi, pokažeta zobe še neizpiljenost in zanič izvedba, ki se ni kaj dosti izboljšala niti z novimi obliži. Skrivanje je hroščato za znoret – falotje te včasih vidijo skozi pet plasti trave, spet drugič skomigajo z rameni, čeprav jim streljaš tik ob buči. Potek misij je poln luknjavih skript in neuravnoteženih bojev, ki te krepko spravijo ob živce, in še sreča, da lahko položaj shranjuješ sam. Za piko na i se v kakih desetih urah dogajanje začne orenk ponavljati. Pokaš pač nebroj trapastih najemnikov enakega videza, četudi na raznolikih ozadjih in misijah. Večigralstvo je zaradi odprtih kart sprva sicer zanimivo, a se hitro izrodi v pretiravanje s preveč učinkovitimi ročnimi granatami. Sniper Elite (J149, 75) je za zanesenjake še vedno prva izbira.

52 — ***Aggressor*** ***bi za vedno ostal v travi, da mu tega ne bi bilo treba igrati.***

City Interactive



Zelo domač prizor. Falotu zakličeš "Glej, trooka veverica z gonorejo!" in ko se obrne, ga mirno pihneš v hrbet. Saj ne. Gre za sovraga, brezupno zataknjenega v animacijskem ciklu.



Med igranjem zamenjamo nekaj ostrostrelskih pušk. Od podaljšane M16 pridemo do protimaterialnih AS50 in barret M82. A krogla pri vseh leti enako. Niti odsun se ne spremeni.

ALIEN SWARM

Devetnajstega julija, le nekaj dni po prvi napovedi, se je na Steamu pojavila na videz nedolžna zastonjska igra Alien Swarm. Znalci so v imenu takoj prepoznali svojčas eno boljših modifikacij za Unreal Tournament 2004, v kateri smo iz ptičje perspektive nadzorovali vod štirih vesoljskih marincev in najbolj zabačene predele univerzuma čistili zobate alienske nesnage. Mod je s suspenzom in globino prepričal tako špilavce kot žirante Epic Gamesa. Ti so ga postavili v finale natečaja Make Something Unreal Contest, kjer je izgubil dvoboj z Red Orchestro. Avtorji, studio Black Cat, so najprej izdelali nekaj dodatne vsebine za mod, potem pa so se odločili zamenjati grafično platformo in prisegli zvestobo Valvovemu Sourcu. Tedaj naj bi Alien Swarm postal plačljiv naslov.



● Stolpiče s strojnicami lahko postavljajo vsi poklici in so neprecenljivi v trenutkih, ko na nas pada z vseh strani. Na primer tu, ko mora tehnik v enostavni miniigri shekati računalo.



● Podobno kot v L4D je prijateljski ogenj privzeto vključen! Zato hodnikov ni dobro brezglavo zasipati z granatami, saj lahko urno obglavimo kolega, ki je nato za nas izgubljen do konca stopnje.

Nakar so posodobitve studiovega bloga iznenada prenehale kot signal z vesoljske baze, ki jo napade predatorska zalega. Vse do pred nekaj tedni, ko se je izkazalo, da jedro Black Cata že nekaj let dela pri Valvu, kjer so imeli kremplje poleg pri Left 4 Dead in Portalu 2. Za nameček so 'v prostem času' naposled izgotovili pred leti nanovo začrtani Alien Swarm. Nič novega, boste rekli, itak gre za znano vsemirsko iztrebljanje grgrajočih pošatkov v četvero. Pa še takole mimogrede da so ga naredili, med čikpavzo? Mnjeh. Ampak! Reč je kljub vsemu napravil Valve. Še enkrat: Alien Swarm je napravil Valve. Je mar to tako pomembno? O ja.

Pozornim je začelo zvoniti že ob navedbi 'Left 4 Dead' in 'četvero' v istem odstavku. Vzporednic res ni težko potegniti, kajti Alien Swarm si s kultnim prvoosebnim klanjem zombijev deli kar nekaj elementov. Le da gre tu za ptičjo perspektivo, aliene in opustošene vsemirske človeške postojanke. Naslov je v prvi vrsti večigralski, s klasično močnim ventilarskim sistemom za samodejno iskanje soigralcev. Offline je samo za začetno vajo. Igranje je napeto, kajti za naše štiri marince v skafandrih nikjer ni varnega mesta. Krempljati gnuskoti se pojavljajo neprestano, zato se je treba stalno gibati in za predah so na voljo le bežni trenutki. Predvsem pa je kolovratenje v solo samomor, kajti osamljeni vojaki jo hitro skupijo od krempljev in kisline. Bolje je, če igrajo štirje, saj zverine pod ognjem avtomatskega orožja padajo v trumah. Toda četverica mora delati skupaj, da z ognjem vsak pokriva svojo smer ali se vsi osredotočijo na šefovsko nakazo.

Obenem se morajo sodelujoči dopolnjevati v opremi. Soldata izberemo iz malhe osmih likov, ki so po parih razpostavljeni v štiri poklice: poveljnika, sanitejca, tehnika in nosilca tavelikih krepel. Le tehnik more vdirati v računalniške sisteme in zgolj sanitejec zdraviti poškodovane kamerade. Vsak vojak lahko tovori dva velika kosa opreme, kot so orožja, topovski stolpiči in municija, ter še enega drugotnega. Med slednjimi najdemo čudne zadeve, kot so žepni raketni lanserji, zažigalne granate, električni oklepi in adrenalin, s katerim za nekaj sekund po matrixovsko upočasnimo dogajanje. Rešetala so raznolika, od navadnih avtomatov do railgunov in električnih cvrtnikov. Spočetka nam je na voljo le četrtina opreme, preostanek moramo odkleniti z igranjem. Doseganje končnega, 25. izkušenjskega levela ni tlaka, saj je namenjeno predvsem zložnemu spoznavanju igranja. Trenutno je na voljo le ena kampanja s sedmimi prizorišči, ki pa so na višjih težavnostih spričo drugačnega razporeda gnusob zelo pasja in zahtevajo izkušnje.



● Na tale izvod Alien Swarma ni napak gledati kot na okrancljano zastonjsko lansiranje pogona Source. Nekako tako, kot je Epic storil z UDK, le da dobimo tu poleg še (fenomenalno!) igro.

Repertoar zverin je namreč premeteno zastavljen tako, da skuša razbiti vod soldatov, podobno specialnim zombijem v L4D. Navadni krempljati droni, ki jih srečamo na začetku, so le uvod v aliene, ki bljuvajo eksplozivni žolč, in oklepljence, ki so zmožni marinca zabrisati na drugo stran zaslona. Daleč najbolj tečni pa so paraziti – Alien Swarmova inačica facehuggerja, ki se prisesa na nesrečneža in mu izpije življenje, če ni poleg sanitejca.

Namečkoma igranje vsebuje kup situacij, od šibanja skozi temne zapuščene kovinske hodnike ob zlovešči glasbeni spremljavi do mrzličnega kotaljenja pod curki kisline. Po kartah je razpostavljenih obilo dogodkov, kot sta branjenje tehnika med hekanjem in podivjano bežanje ob tiktakajoči nuklearni bombi. Zastonjskosti navzlic je tole visoko zloščen in vzdušen špil s kupom podrobnosti, kot je množica glasovnih odzivov marincev, ki pomaga, če je kdo brez opreme za glasovno sporazumevanje. Slednjega boste na višjih težavnostih še kako potrebovali.

Največja hiba Alien Swarma je ta trenutek manko vsebine, saj je kampanje na normalni stopnji konec v dobri uri. (No, insane je čisto druga štorija.) Tu pridemo na vrsto mi, saj igro spremlja dosti razvojnih orodij in zadnja inačica Sourca, s katerim je moč napraviti vse mogoče. Najdemo celo samodejni generator dodatnih kart in L4Djevega directorja za ukazovanje sovragom, ki ga AS privzeto ne premore, ga je pa moč vdelati v svoje kampanje! Zastonjskost gor ali dol, Valve je na plano spustil pošast. Za žretje prostega časa, ehehe. ***Aggressor***

Valve ● zastonj

RAINBLOOD: TOWER OF DEATH

Saj je lepo, da so ljudje podjetniški. Recimo Qiwei Liang, Kitajec po rodu in zdaj študent univerze Yale, ki je v programu RPGMaker ustvaril tole igro ter se jo na podlagi pol milijona dolpotegov u Kini lotil tržiti na Soulframe-rpg.com. Problem je v tem, da je izdelek brezkrven, dolgočasen in plitek.

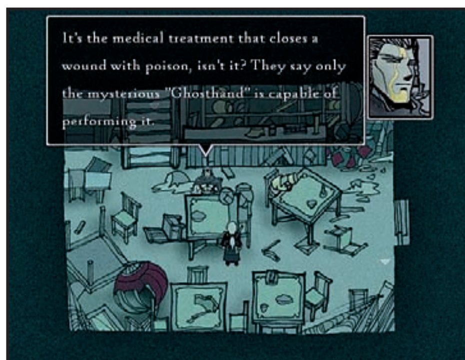


● Želel bi si reči, da sta zakleta vas in pripadajoči gozd izredno vzdušna, nabor sovražnikov pa raznolik ter izzivalen. Na žalost ne morem.

Rainblood je tretjeosebni enoigralski azijski frp s poteznim bojem in raziskovanjem iz ptičje perspektive. Ves se odvije v zamorjeni vasi, ki jo je opustošila bolezen in je polna pošastkov. Ti pa si vrhunski mečevalec, ki bo zaradi strupa, ki ga razjeda, živel le kratek čas. Iz tega se v tekstovnih oblačkih sprede melanholična, metaforična zgodba o izgubi in samožrtvovanju, ki je najboljša plat Rainblooda. Ni visoka literatura, ampak če si bolj emo sorte, ti zna dogajati.

Nasprotno bo igranje izven Kitajske našlo manj ljubiteljev. Kamen spotike je že brskanje po vasici in njeni gozdnati okolici. Čeprav je ozemlje žalostno majhno

in nerazgibano, so z natančnim usmerjanjem lika celo v popravljeni inačici stalni problemi. Vodenje z miško je obup, tipkovnica pa se ne obnese dosti bolje zaradi izgubljanja prioritete, ki jo je treba vrniti s pritiskom na preslednico, in zatikanja ob nejasno obrobljene predmete. To je posledica kao umetniške, na roko narisane grafike, ki pa izpade kvečjemu amaterska. Ne pomagajo monotona barvna paleta, ločljivost 640 x 480 in borna animacija našega junaka ter njegovih nasprotnikov. Tri osnovnošolsko narisane sličice napada in diletantski svetlobni učinki v teh časih pač ne zadoščajo.



● **Lepota je v očesu opazovalca, zato bo taka podoba komu povšeči. Meni se zdi kot podpovprečen strip. Verjamem, da ne bom edini.**

Ko bi bilo vsaj bojevanje na nivoju! Pa ni. Ko vandraš po karti, te naključno čopatijo nevidni sovražniki. Tedaj se preseliš na drug zaslon z njimi na levi strani in sabo na desni. Ukaze izbiraš iz menija in obsegajo klasičen nabor napada, obrambe in rabe predmetov ter posebnih moči. Izbira teh je bistvena za uspeh in je odvisna od količine energije, ki jo dobiš iz napitkov, katere ti dajo pobiti sovražniki. Sistem bi lahko bil dober, če ne bi bilo sovragov tako malo vrst in ne bi bili tako žalostno omejeni ter nenevarni. Velika večina bitk v tej nekajurnem špilu je omejena na izbiro ene specialke in ogled kilavega mahanja, napitkov pa je kolikor hočeš. Izzovejo te le šefi, kjer je treba izgruntati, katero specialko uporabiti kdaj. A ker je bil načrtovalec nespreten in ker je preostanek bojev tako enostaven, glavarji izpadejo bolj zateženi in tečni kot težki. Močno upam, da bo nadaljevanje City of Flame boljše! ***Sneti***

en Kitajc ● 10 $

SPECTROMANCER

Kaj te to vidim na Steamu, varianto Magic: The Gatheringa? Nasproti da si stojita coprnika, ki se tepeta s kreaturami in se obmetavata z uroki v obliki kart, ki jih polagata na mizo? In da je pri nastanku sodeloval oblikovalec Međika?! Inštaliraj nemudoma!! A ne traja dolgo, da se Spectromancer izkaže za mlačnega. Resda se zgleduje po MTGju in je delno zanimiv, vendar ni nobena konkurenca legendarni kvartopirščini.
Na tem in onem koncu od zgoraj opazovanega bojnega polja sta torej čarodeja, ki izmenoma pošiljata v spopad bitja in lučata direktne magije. Za to ne rabita mane iz zemeljskih kart, ki bi jih polagala vsak turn, temveč izkoriščata energijo petih elementov. Zrak, zemlja, ogenj in voda so enaki za vse čarovnike, peti element pa določa šola: demonska, tehnološka, iluzionistična in tako dalje. V osnovni igri jih je šest, z razširitvijo devet. Energija se dodaja samodejno, po eno enoto za vsako vrsto, dočim uroke, ki so zbrani na spodnjem delu zaslona, izvajaš s klikom. Če gre za bitje, se bo preselilo v želenega med šestimi prostorčki zgoraj, enkraten učinek pa se bo izvedel in izzvenel. Vsako izmeno vsa bitja, ki lahko, samodejno napadejo tiste pred sabo, pri čemer imajo določeno količino napada in življenjskih točk. Ko kreaturi zmanjka sape, se poslovi in naredi prostor drugi, če pred njo ni ničesar, pa udari čarovnika. Ko je slednji ob vse življenjske pike, je izgubil.
Spectromancerjevo teoretično bistvo je preprosto: dlje kot čakaš, močnejše uroke lahko izvajaš. Če copraš šibkejše zadeve, boš bolje nadzoroval igralno polje, toda na silovitejše boš čakal dlje, saj boš mano porabil. V tem, kaj kdaj uporabiti in koliko čakati, je nekaj globine. V določenih situacijah celo veliko. Problem pa je, da je špil stihijski in neurejen. Že čez nekaj izmen lahko ti in tvoj nasprotnik na mizo pošljeta silovite karte, kakršne so v Magicu rezervirane za pozne izmene. Tako se hitro zastrmiš v tipčka, ki ti pri prihodu odnese četrtino energije, ali v monstruma, ki ob vsakem udarcu potipa tebe in vse tvoje kreature. Oziroma fašeš ceneno čarolijo, ki povzroči, da te napadeta dve tvoji najmočnejši bitji. Ne ga srat, pobje! Kajpak imaš silovitosti na voljo tudi sam, a to privede zgolj do hitre izmenjave močnih urokov, kjer ima sreča veliko vlogo in kjer se igralno polje redno korenito spreminja. Situacije je težko nadzorovati, kar je problem za urejene, metodične igralce, kakršni ljubijo tovrstne izdelke.



● **Novinci bodo jamrali nad slabo zamišljenim, le tekstovnim tutorialom. Še dobro, da se igranja hitro naučiš na lastno pest.**

Takisto je je problem medla vsebina. Predse dobiš neprivlačno kampanjo s slabo tekstovno zgodbo, osnovnošolsko grafiko v največ 1024 x 768 brez animacij bojev, kjer obračunavaš z enim konkurenčnim magom za drugim. Fino je, da je nelinearna, saj lahko običajno izbiraš med več nasprotniki, da igranje razgibava z menjavanjem pogojev in da te spremlja fina inštrumentalna glasba. Enkrat je treba zgolj ubiti določenega podložnika, drugič polja zasedajo kamni, ki po crkotu dajo življenja, tretjič je na mizi močna nakaza, ki gre avtomatsko k tistemu, ki ima manj življenja. A umetna pamet je vse prej kot dobra in življenjska, kampanja pa se začne kljub spreminjanju pogojev močno vleči. Za nagrado dobivaš dodatne karte, vendar si 'kupčka' ne moreš urediti sam, marveč se izdela glede na tip čarodeja. Silicijeva inteligenca je kamen spotike tudi pri posamičnih spopadih, kjer bildaš navidezni rang. Še najbolj privlačen je multiplayer za dva po spletu, lokalni mreži ali izmenjaje na vročem stolu, kjer pride do izraza igranje pravih reči ob pravem času ter hranjenje mane.
Kljub v redu večigralstvu, ki bi ga dodatno osmislila lastna ureditev kompleta urokov, se Spectromancerja drži pridih amaterizma in ga je težko primerjati z Magicom. Recimo z Duels of the Planeswalkers (Joker 204, 80), ki je na Steamu podobno cenjen. Ob tem za razširitev League of Heroes, ki doda tri zanimive coprniške šole in enoigralski arenski modus, hočejo oderuškega desetaka. Predrago in prešvoh. ***Sneti***

Apus / Three Donkeys ● 10 ali 20 EUR

CASTER

Tretjeosebna akcijska streljačina Caster se na domači strani hvali s kopico pozitivnega odziva in dvema nagradama, od katerih bi naj ena pomenila najboljšo neodvisnico meseca. Tega mnenja nikakor ne delim.



● **Tale kreatura je tipski primer brezdušnega dizajna. Nadleguje nas s sledilnimi izstrelki, a je pri tem povsem statična in itak podleže frontalnemu napadu.**

Zgodbe ni, je pa zaplet – iztrebi vse žužkaste Flanxe. Pojavimo se kot človeški junak ali junakinja in uvajalni nivo nam razloži osnovne prijeme. V pogledu od zadaj merimo in streljamo z miško, med orožji izbiramo s koleščkom ali desnim uhljem, premikamo se s tipkami, ki jih je moč nastaviti, in imamo na voljo omejen švigljaj v poljubno smer ter dvojni skok. Igramo lahko tudi s ploščkom.
Videz je v najboljšem primeru funkcionalen. 3D-svet, katerega slog zakoličita starodavniško senčenje in občutek vokslov, je sicer poln dolin in hribov, a turobno prazen. Polnijo ga le insektoidni nasprotniki, vremenski učinki in sem ter tja kako drevo. Napredovanje po stopnjah izbiramo na nadkarti, kjer se pot včasih razcepi. Opravila so treh vrst: pobij vse, pobiraj energijske krogle ali pozdravi shirano lipo. To zadnje je nezanimivo, saj moramo vkoreninjenega ubožčka zgolj ustreliti. Podobno preprosto in duhamorno je klatenje Flanxov. Ko se znajdemo v dometu insekta, začne ta riniti in/ali streljati proti nam neodvisno



● **Pri teku naš lik čisto pobezlja in večkrat se počutiš, kot bi gledal zaključno špico Bennyja Hilla. Škoda, da igra ni pol tako zabavna. Ali globoka.**

od terena, na katerem je. Veliko večino menažerije tako odstranimo s stanjem na mestu in kmečko samoumevnim nažiganjem iz izbranega orožja. Teh je šest in jih naberemo postopoma, segajo pa od sledilnih projektilov prek krogel, ki dvigajo ali spuščajo teren (to bi bilo v kaki boljši igri uporabno s taktičnega vidika, tu ni), do upočasnitve.
Do težav pride šele, ko se na kupu znajde veliko govnačev, ki nas obstreljujejo. Tedaj se je treba za trenutek ali dva umakniti, da se nam povrne energija, in dalje po starem. Največ truda zahtevajo hobotničaste kreature, ki jih potolčemo z izmeničnim nažiganjem in rabo upočasnitve. Večinoma gre tako za brezmožgansko, tjavtridnevno rešetanje, ki ne zahteva ničesar naprednejšega od občasnega izmikanja projektilom in šmajsajoče hoje v krogu. To ne pomeni, da nas žužki ne morejo fentati po hitrem postopku, če smo neprevidni. A umetna pamet ostaja nikakršna in valovi so sestavljeni amatersko. Ko si s pobiranjem 'denarcev' za padlimi sovragi v štacuni nadgradimo krepela in lastne statistike, žuželčja zalega proti nam resnično nima za burek.
Trenutno na spletni strani Elecorn.com prodajajo dve 'epizodi' za štiri evre, ki ju končamo v največ treh uricah bedne šuterske akcije. Avtor obljublja brezplačne dodatne misije, toda če bodo narejene po tem kopitu, ne bo pomagala stotnija njih. ***Misfit***
Mike D. Smith / Elecorn ● 5 $

DRAGON AGE: ORIGINS – LELIANA'S SONG

Zmikavtka Leliana je eden od spremljevalnih likov v Dragon Age, glavno vlogo pa ima v tej grižljajčkasti razširitvici, ki jo za 560 Biowarovih točk iliti 5 evrov kupiš v spletni trgovini. Na rahlo humornem začetku jo vidimo, kako se s pajdašico, s katero imata prejkone ližoč odnos, loteva kradljivih nalog. Kmalu pa vrag vzame šalo in na Leliani je, da doseže pravico.
Več ne kanim izdati, saj je količkaj presenetljive storijalne vsebine v tem DLCjčku že tako malo. Največ je vrednih nekaj dialogov za nasmeh in težka melanholika na koncu, vmes pa je stvar bleda. Če sta punci lezbi, naj bosta orenk in naj kaj storita v tej smeri, oštja. A skorajda še manj je igralnega. Pet evrov je vsaj dvakrat preveč za izdelčič, ki ga na normal ali hard končaš v dobre pol ure in vsebuje kaka dva ducata neproblematičnih normalnih spopadov ter en skorajda pošten šefovski boj. Seveda ne s kakim novim zmajem! Daleč od tega. Lokacije niso po vrsti stare, a niso nič posebnega, medtem ko je treba biti v obračunih taktičen le redkokdaj. Ugank ni, tako kot ne nelinearnosti, selitve po nadkarti in poštenih navezav na temeljni špil.
Če Lelianino pesem primerjam z The Darkspawn Chronicles (Joker 203), je ta dodatkič za manj cekina dostavil več. A oboje je precenjeno in sodi v kategorijo molže navdušencev. Naj se raje osredotočijo na dvojko. ***Sneti***
Bioware / EA ● 5 EUR



● Bojevanje ni odlika tega dodatkiča, naslednji kos DLC-vsebine za Dragon Age pa naj bi bil docela osredotočen na mikastenje.

PUZZLE AGENT

Pilot Program je Telltalova nova veja iger, ki bo rasla v drugi smeri kot obstoječe. V zbirki bodo kot preizkusne pilote izdajali posamezne špiliče po zanimivih, a mejnih zamislih, in če se bodo prijeli, bodo lahko iz njih vznikale nove epizodne serije. Puzzle Agent je premierna članica tega samosvojega kluba in treba je reči, da sistem prepričljivo otvori.
Osrednji ustvarjalec špila je Graham Annable, ki je kot animator kar petnajst let služboval pri LucasArts. Obenem je za dušo risal, nakar je svoje stripke izdal v zbirki Grickle. Kreativno udejstvovanje je še danes njegovo osnovno poslanstvo. V svoj uveljavljeni svet črte je tako postavil Puzzle Agenta. Človeček iz naslova je Nelson Tethers, FBIjevec z Oddelka za raziskave ugank. Iz tople pisarne ga pošljejo na teren v Minnesoto, kjer v snegu in ledu ždi zaselek Scoggins. Tam mora ugotoviti, zakaj je lokalna tovarna radirk nenadoma nehala obratovati.



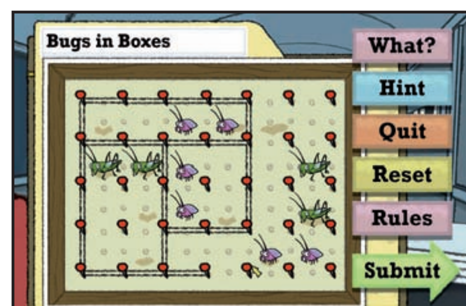
● Nelson svoje ugotovitve beleži v diktafon. Igranja je za tri ure, vendar v tem času vsa opažanja ne pridejo do izraza.

Ideja je zastavljena zanimivo in tudi kasneje ne štedi z neobičajnostmi. Nelsona domačini ne sprejmejo toplo in mu raje kot koristne odgovore na pot mečejo uganke. To torej ni klasična avantura z iskanjem in rabo predmetov, ampak bolj zavozlanka v slogu profesorja Laytona za DS in Blue Toad Murder Files za PS3. Zagonetk je okrog štirideset in po tematiki se ohlapno držijo okolnega dogajanja. Motorne sani usmerjaš s postavljanjem brun, sredi zaledenelega jezera iščeš ključ v ribjih trebuhih, v menzi loviš ščurke in ob polomljenih mehanizmih sestavljaš zobnike. Nemalo je logičnic, kjer moraš iz izjav izluščiti bistvo, recimo katera tekmovalka je zmagala v polaganju rok.
A čeprav je grafika risankasta in tematika prismojena, je vzdušje nenavadno zlovešče. Temni gozdovi, odljuden folk in grozeča glasba izkušnjo precej zresnijo. Tudi uganke znajo biti hudobne, čeprav gre tu delno okriviti nejasna navodila. Če priobčiš napačno rešitev, fašeš nižjo oceno. Zbija jo takisto zanašanje na namige, ki



● V tej uganki moraš gostom postreči z naročenimi jedmi. Ključna podrobnost je v tem, da so frisi močno podobni hrani na krožnikih.

jih ima vsaka uganka nekaj. Valuta zanje so žvečilni gumiji, ki Nelsonu razmigajo misli. A ker čepi bogu za hrbtom, kjer pošiljko žvečilk pričakujejo šele spomladi, se mora zadovoljiti s starimi prežvečenkami s tal, zidov, pohištva in še česa. Fej.
Zbiraš jih z mišjimi kliki, vendar nadzor drugače ni tipično pustolovski, kajti usmerjanje lika je poenostavljeno skoraj do ravni diapozitivov. Klik z miško sproži sonarski sunek, ki kaže, kaj zanimivega je v ciljnem območju. Tako stisneš oblaček za pogovor in lupo za pregled, animiranega prostega sprehajanja pa ni. A kljub osnovnosti vmesnik deluje in te ne ovira pri osredotočanju na bistvo.
Slednje tiči v spoju preproste, a dodelane podobe in nepričakovano močne sporočilno-ambientalne plati. Animacija je namenoma malce preskakujoča, vendar izraznih oči še dolgo ne pozabiš, prav tako ne srhljivih poudarkov. Pri kvaliteti ugank je še veliko prostora za izboljšave, toda Puzzle Agent je vsekakor igra, katere nadaljevanj se ne bi branila. ***Navi***
Telltale ● 10 $



● Žužke razporejaš po škatlah tako, da med vodili zarišeš stene. Upoštevati je treba vrsto insektov in potreben življenjski prostor.

THE SCOURGE PROJECT: EPISODE 1-2

Projekt Korobač, ki ga za desetaka tržijo na Steamu, je že na prvi pogled cenena kopija Gears of War. Se pravi, tretjeosebna streljanka z letanjem od zaklona do zaklona in odstranjevanjem bestialnih neprijetnežev. Štorija je postana celo za tako nezahteven žanr in se vrti okoli zlobne korporacije, ki z močnim energentom, imenovanim ambrozija, obvladuje svet. Zato konkurenca nadnjo pošlje štiri elitne plačance, katerih naloga je ukrasti kos meteorita, bržkone ključne sestavine za pridobivanje omenjene dragocenosti. Toda podjetje ne bo stalo križem rok in bo proti četverici uperilo vse sile.

Za puščavniško kampanjo si izberemo enega iz četverice po videzu različnih borcev in se podamo v boj, medtem ko nadzor nad ostalimi tremi člani prevzame računalnik. Za radostno destrukcijo lahko hkrati nosimo največ dve pokalici od devetih mogočih in za dobro merico granate . Od časa do časa naletimo na statične mitraljeze, tako kot v Kolesju, a so prejkone neuporabni, saj smo sovrage na tistem mestu navadno že odstranili. Daleč bolj nam je v pomoč energijska obleka, ki jo žene ambrozija in izbranemu specialcu nudi njemu lastni karafeki, recimo ščit in energijski udar. Ta pomagala ne trajajo dolgo, vendar so sodi z močjo zanje nametani na gosto. Domiseln je način pridobivanja izkušenj: če veliko zdravimo padle člane voda, dobimo več zdravja, boj od blizu nam poveča moč, natančno streljanje povečuje škodo, ki jo povzročamo, in tako naprej. Vsake toliko se ustavimo pred vrati, ki potrebujejo vnos sekvence DNK, ali računalom, ki ga je treba shekati. To opravimo mimogrede, s pritiskom na akcijsko tipko, namesto v kaki miniigri. Akcijo prekinjajo kratke animirane sekvence, občasno pa daljši dialogi z oddaljenim pomočnikom ali poveljnikom. Slednji ponavadi delujejo kot mašilo, ko se nalaga nova stopnja ali del nje.



● **Prav ironično je, da so najbolj inteligentne ravno šefovske kreature, ki jih srečamo vsake toliko. Zato so edini kolikor toliko zanimiv del igre.**

Sliši se v redu, toda kot enoigralski naslov je Scourge brezupen. Vidi se, da so ga spisali predvsem s sodelovalnim večigralstvom v mislih, kajti umetna pamet je na nivoju planktona. Nad trojico spremljevalcev nimamo nadzora (kajti bogvari, da bi Scourge v čem presegel Gears!) in tipčki ter mula bezljajo, kamor se jim zazdi. Ponavadi v največjo točo krogel, kar jih instantno stane življenja. Kot v GoW jih je moč pozdraviti s tiščanjem akcijske tipke ob njih, a to pomeni, da se je treba pognati v taisti svinčeni metež. Če bi ti slučajno padlo na pamet, da bi najprej postrelil sovražnike, pa bo padlemu heroju zagotovo letel pomagat eden od soborcev in se takenako zvrnil po tleh. V še večji užitek se jim je postavljati v tvojo strelno linijo in crkniti od krogel v hrbtu. A vendar se neinteligenca kameradov ne more niti primerjati z debilnostjo neizrazitih sovražnih soldatov, ki znajo biti tako neumni, da tekajo okrog četice, ne da bi sprožili en sam strel (ko ga, so nezgrešljivi!). Pošastne mutirane beštije, ki napadejo kasneje, itak ne poznajo drugega kot juriš, medtem ko so šefovske bitke dolgotrajna, enolična rešetanja ter umiranja. V Scourgu ni domala nobene taktike, s katero so se odlikovali Gears of War, kajti ves špil je en sam neumen tek od zaklona do zaklona in trosenje krogel. Če obležite vsi štirje, kar se dogaja nadvse redno, je edina rešitev ponovno nalaganje zadnje kontrolne točke (te so k sreči razporejene precej na gosto in smiselno). Nakar ugotoviš, da se animacije ne da preskočiti in si greš v hladilnik po prigrizek. Vsaj če še nisi namestil prvega ali drugega orjaškega, pargigabajtnega popravka, ki je tako 'izpiljen', da včasih pokvari namestitev. Po zaplati je omogočeno preskakovanje filmčkov in umetna pamet je rahlo boljša, a vse prej kot to, da bi bil špil zdaj dober. Le manj neprijeten postane, kot bi vas najprej v rit posilil osel, nakar bi ga zamenjali z zamorcem. Puščavništva je za štiri do pet ur, kar je ceni primerno, toda po finalu si nikakor ne želiš še enkrat od začetka. Sicer lahko pričneš na novo z drugim osebkom in dobiš eno ali dve novi animaciji, ki malo razkrijeta ozadje lika. A to je premalo, da bi te potegnilo k vnovičnemu preigravanju že videnih škatlastih hodnikov. Je solidno vsaj večigralstvo, ki naj bi bilo središčna točka igre? Hja, internetni co-op (lokalnega ni) je zabaven vsaj v toliko, da kampanje ne igraš z glupimi boti. Toda zaradi njega kupiti igro ni vredno, raje poženite zastonjski Alien Swarm. Dodani so takisto tekmovalni modusi, kot sta lov na zastavo in obvladovanje nadzornih točk. Bi preizkusil, ampak na Gamespyjevih strežnikih nisem našel prav nikogar, ki bi se s špilom ukvarjal. Posnemajte jih. ***Quattro***

Bitbox ● 10 EUR



● **Sredi meteža znajo presenetiti animacije, ki naj bi akcijo nadgradile s štorijo. A pisec očitno še obiskuje osnovno šolo, tako otročje so.**



● **Ko se vojakom pridružijo mutirane kanalje, postane še huje, saj zoprno uletavajo neprestano in brez konca. Avtorji najbrž obožujejo Zerge.**

ALIEN SHOOTER 2: CONSCRIPTION

Hej, pa ne, da je kdo pomislil, da bo izometričnega klavskega niza ruskega Sigma Teama, kamor spadata seriji Alien in Zombie Shooter (J167 ter J196), kdaj konec?! Nak, z navalom teh malih naslovov je primerljiv samo stampedo žverc v njih. Conscription je tako stara zgodba, ki so jo veterani uzrli že v vseh prejšnjih delih. Zobata in kremljata vanzemaljska golazen preplavlja naš planet in nasproti ji stojimo mi. Sprva z ubogo pištolo in pošvedranimi kavbojkami, na koncu pa zaprti v tankovski oklep in z rotirajočim plazmatskim topom v rokah, ki je zmožen z enim obratom cevi prepoloviti število življenjskih vrst na planetu.



● **Edina razlika glede na prejšnje dele je razveseljivost, da so se bolj potrudili z raznolikostjo beštij in da srečamo nekaj novih.**

Srž igre tiči v razmerju med spretnim opremljanjem našega lika v zameno za prislužene denarce in tranširanjem včasih prav absurdno številčnih valov mesa, ki se usuvajo na nas z vseh strani. Heroj ob tem napreduje po stopnjah, a to je manj pomembno. Daleč največji vpliv imata izbira krepel in naša sposobnost veščega poplesavanja po krvavem plesišču v pogledu od zgoraj. Suspenz je klasičen: greš po ulici, nenadoma se iz nič pojavi 4238763856 zverc, sledi noro dirkanje v krogih, osmicah ali kajvemkateri obliki, da se izognemo krempljem, in vmes noro streljanje. Roji raket režejo v zid gnusob, zraven nažiga težkometalna glasba, nam se pa psihopatsko cedi slina iz ust.

In to je to. Vse je praktično enako prejšnjim delom. Ne le statistike lika, celo oprema, do puške natančno. In kajpak napake, predvsem zatikanje ob okolico in švoh umetna pamet. Conscription je namreč le neke vrste samostojna dodatna kampanja, ki je je konec v štirih urah, nakar se lahko zabavamo s preživetvenim modusom na čas. Tega se avtorji zavedajo in Conscription je na njihovi strani Sigma-team.net na voljo za ne pretiranih devet evrov. Zato je tudi sklep enak kot prej: če ste novinec in vam masaker diši, je reč vredna premisleka, sicer bo pa bolj zeh. ***Aggressor***

Sigma Team ● 9 EUR

Na počez se jamra, da je znanje v današnji družbi vse manj vredno in da ljudje vse manj vedo. Kljub temu pa je Sneti le eden od mnogih Slovencev, ki vsak dan nažigajo spletni kviz Osvajalec.si, kjer veljaš toliko, kolikor znaš. (Čeprav, pssst!, zajčja taca v žepu ne škodi.)

Kaj je topomastika?

Kvizov manjka. Tako na televiziji kot v igrah in, priznam, v Jokerju. Saj je res, da šola + denarniško usmerjena družba naredita nepopravljivo škodo otroški vedoželjnosti in da je vedno več ljudi, ki sprevrženo uživajo v svoji nerazgledanosti. A na drugi strani mrgoli takih, ki imajo znanje za vrednoto. Oziroma vsaj za sredstvo, s katerim nadvladaš druge in si s tem podaljšaš luleka.

Zlasti slednji imajo priložnost, da se na spletni strani Osvajalec.si bojujejo z drugimi v simpatičnem internetnem kvizu, ki teče v brskalniku. Glede na količino sodelujočih se je Podalpcem nadvse priljubil. Sotekmovalce srečaš že ob šestih zjutraj, ko se izidi prejšnjega dne resetirajo, ob normalnih urah pa je redno prisotnih nekaj sto ljudi, včasih čez tisoč. Prijavljenih uporabnikov je 37.000, dnevno pride tisoč novih. Licenčni izvirnik madžarskega porekla v angleškem jeziku, ki domuje na Conquiztador.com, je manj obljuden. Registracija je zastonj, za prijavo pa lahko uporabiš obstoječe ime za 24ur.com, saj je zadeva v lasti produkcijske hiše Pro Plus.

Možgan, ki da meč

Zasnova je takoj dojemljiva. Ne glede na to, ali se odločiš za naključno skupino, skok v sobo ali igro s prijatelji, se trije tekmovalci znajdejo pred karto Slovenije. Če je ljudi premalo ali če kdo izstopi, človeka nadomesti ne preveč bistra umetna pamet. Špil vsakemu sodelujočemu dodeli začetno regijo, kjer mu postavi trdnjavo, in mu daruje tisoč točk. Kokoška je razdeljena na petnajst ozemelj, ki jih je treba osvojiti, kar počneš s čim hitrejšim in čim bolj pravilnim odgovarjanjem na vprašanja. Najprej so na vrsti taka, ki zahtevajo, da v okence nekaj vpišeš, recimo letnico rojstva znane osebe. Kdor odgovori najbolj pravilno (ali najhitreje, če so dva ali trije odgovori enako natančni), zavzame dve ozemlji po svoji izbiri. Naslednji v vrsti izbere eno in tretji nobenega. Sleherno ozemlje prinese 200 točk. To se ponovi štirikrat, da so prilaščena vsa območja.

Sledijo štiri runde, kjer se tekmovalci napadajo. Ko si na vrsti, s sovražnikom dobita vprašanje, kjer je treba s klikom izbrati odgovor. Če oba izbereta pravilnega, sledi vprašanje z vpisom, kjer nekdo zmaga po natančnosti ali uri. Vsaka pitalica je časovno omejena na ducat sekund, kar je včasih mogoče celo dovolj za guglanje, a običajno ne. Partije pa trajajo kakih deset minut.

Vprašanje se pojavi, ko izbereš, na katero sovražno področje boš jurišal. Ker lahko invazijo pred zadnjo rundo izvedeš le na regijo, ki je zraven ene od tvojih, izbira pokrajin v prejšnjem kolu ni brez posledic. Napadeš lahko tudi daljinsko, a za to potrebuješ zlatnike. Le-te hkrati uporabljaš za do dva namiga na igro (polovička in glas ljudstva kot v Milijonarju) ter za lastno izbiro kategorije – literatura, šport, geografija ... Na začetku dobiš 20.000 zlatnikov in jurčka z vsako zmago. A če se veliko zanašaš na pomoč in izkoriščaš daljinske napade, goldinarji hitro skopnijo. Tu nastopijo mikrotransakcije, kajti za 2,49 evra lahko z mobidičnim SMS-sporočilom kupiš 50 tisoč cekinov. Z napadi na ozemlja dobivaš točke in jih jemlješ nasprotniku, lahko pa se direktno lotiš njegove trdnjave. Ta je sestavljena iz treh stolpov in če odgovoriš pravilno, napadeni pa napačno, gre eden po gobe. Ko se sesujejo vsi trije, dobiš vsa nesrečnikova ozemlja in s tem ustrezno število točk. Napadi na trdnjave so legitimna taktika in zlasti v končni rundi prispevajo napetost, saj lahko tedaj vsak zastonj napada na daljavo. Vendar je treba paziti, da ne zašuštraš. Uspe ti recimo potolči dva stolpa in tretjega ne, nakar obleganca dokončno razsuje tretji igralec in triumfira.



● **Nekatera vprašanja so vsebinsko malo sumljiva, kar dosti pa jih je zatipkanih ali slovnično oporečnih. Napake je moč sistemu sporočiti.**



● **Da je kviz še privlačnejši, občasno prirejajo turnirje, katerih zmagovalec dobi ... zmenek s Sanjsko žensko! Saj ne. Ampak lahko bi.**

Hendrix ni umrl 1935!

Mešanica lahkotne taktične igre in kvizovskih vprašanj je hudo nalezljiva. Sploh ker sistem omogoča dodajanje prijateljev na seznam ter igranje z njimi v ločenih sobah, vodi bogato statistiko za vsakogar in imenom pridodaja simbolne sličice.

Srž vsega so kajpak pitalice, ki so zastavljene zvito. Brez splošne razgledanosti nimaš za žemljo, saj moraš poznati grške bogove, rimske številke, dela pisateljev, albume popularnih skupin in, hehe, letnice resničnostnih šovov na Pop TV. Poznavanje tega, koliko stopenj ima Mohsova lestvica, kateri je peti element Fibonaccijevega zaporedja in koliko režnjev imajo človeška pljuča, ti da prednost. Pohvalno je, da se baranja celo po več ducatih partij le redko ponovijo, saj jih je več kot 25.000 (dodati kanijo nove), da so z mnogih področij, od znanstvenih prek umetniških do popkulturnih, in da jih je dosti osredotočenih na Slovenijo.

Je pa vedno prisoten dražljiv element sreče. Malokdo zanesljivo ve, katero je atomsko število ajnštajnija (no, razen če je igral Singularity :)), višino Tičarice, dolžino obskurne reke, kdaj je Majda Potokar dobila Borštnikov prstan, koliko mesecev znaša kazen za razkazovanje genitalij, razdaljo od Maribora do Golnika in poštno številko Zidanega mosta. Nič čudnega ni, če triumfira osebek, ki ima pri takih vprašanjih poc.

No, temu navzlic je znanje bistveno in hitro se pokaže, komu so stvari vsaj približno jasne. Istočasno zabavno in žalostno je opazovati gmajno, ki tretji rajh postavlja v 17. stoletje, meni, da se Trnuljčica prav napiše Trnjulčica, in vztraja, da je Trubar umrl leta 1920. A ni se smiselno predajati malodušju, češ, joj, kako je folk neumen. Dosti sodelujočih obvlada, tisti, ki ne, pa zavestno igrajo preizkus znanja, ob katerem se navsezadnje učijo. Želja je torej tu.

Pro Plus zato ne bi udaril mimo, če bi razmislil o novem TV-kvizu, ki bi imel podobne temelje. In bi bil plod domače pameti. Sem prepričan, da bi uspel.



NOVOSTI



50,00 — **Starcraft 2: Wings of Liberty**

NOVOSTI



10.9. — **R.U.S.E.**

NOVOSTI



10.9. — **Sims 3: Fast Lane Stuff**

MOBI IGRE po 2,50 €*



Pošlji **GAME P5328** na **3333**



Pošlji **GAME P5327** na **3333**



Pošlji **GAME P5328** na **3333**

PC - NE SPREGLEJ

Dragon Age: Origins	18,00€
Need for Speed: Shift	14,50€
Burnout Paradise: Ultimate	14,00€
Napoleon Total War	27,00€

PS3 - NE SPREGLEJ

Mortal Kombat Vs. DC Universe	27,00€
Grand Theft Auto IV	27,00€
Battlefield Bad Company	27,00€
Brutal Legend	27,00€

DRUGO - NE SPREGLEJ

WII Family Game Night 2	33,00€
X360 Fifa 10	27,00€
NDS LotR: Conquest	18,00€
PSP Formula 1 2009	14,50€

PC

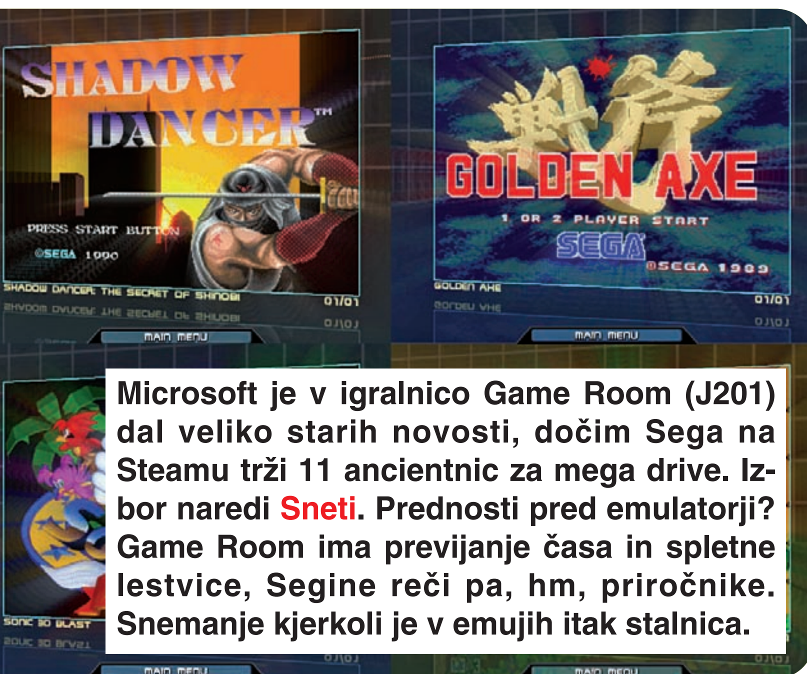
Battlefield Bad Company 2	41,00€
Sims 3: Ambitions	27,00€
Assassin's Creed II	36,00€
GTA: Ep. From Liberty City	36,00€

PLAYSTATION 3

Singularity	63,00€
UFC Undisputed 2010	63,00€
Madden NFL 11	55,00€
Prince of Persia: The For. Sands	63,00€

DRUGO

PSP 2010 Fifa WC South Africa	36,00€
NDS Pokemon: SoulSilver	39,00€
X360 Alan Wake	63,00€
WII Monster Hunter Tri	54,00€



Microsoft je v igralnico Game Room (J201) dal veliko starih novosti, dočim Sega na Steamu trži 11 ancientnic za mega drive. Izbor naredi Sneti. Prednosti pred emulatorji? Game Room ima previjanje časa in spletne lestvice, Segine reči pa, hm, priročnike. Snemanje kjerkoli je v emujih itak stalnica.



Comix Zone – Sega za mega drive, 1995 *2,5 EUR na Steamu*
Dotični biserčič je izšel skoraj na koncu mega drivove življenjske dobe, ko je bil playstation že v predsobi. Gre za prezrto akcijsko pustolovščino, v kateri se tako tepeš kot skačeš, raziskuješ in uporabljaš sive celice. Zaradi zgodbovne podlage so nivoji predstavljeni kot strani v stripu, kjer je ena sličica ena soba ali zaslon. Na njih se je treba tepsti, kar počneš s kombiniranjem smeri, akcijskega gumba, skoka in bloka, doseči težko dostopno ploščad ali si pot naprej utreti z rabo stvari v žepu. Tudi udarjanje včasih reši puzlo. Grafični slog je vrhunski, animacija gladka, pot naprej pa ni vedno linearna.



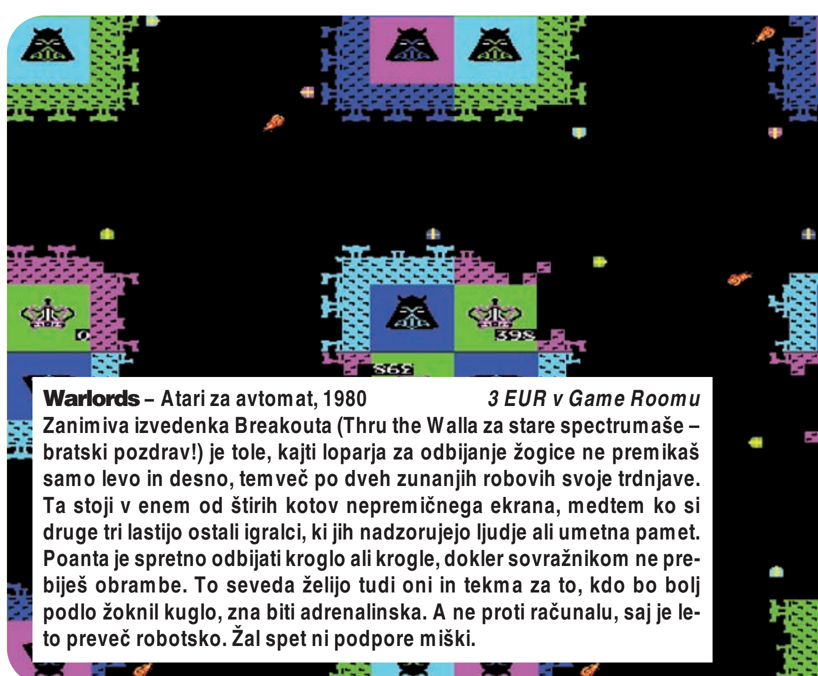
Gain Ground – Sega za mega drive, 1991 *2,5 EUR na Steamu*
Tale naslov zviška gledanim streljačinam vdihne več taktike. Eden ali dva igralca morata na statičnem zaslonu pobiti sovražnike, rešiti talce in/ali se prebiti do izhoda. Gibljeta se dokaj počasi in tudi nasprotniki niso preveč hitri, zato je poudarek na postavljanju v prostoru in natančnosti. Na začetku in po vsaki smrti je moč izbrati enega od mnogih likov, ki se razlikujejo po navadnem in posebnem orožju. Sovražnike na višinah lahko recimo sklatiš le z bojevnikom, ki ima ustrezno krepelo. Grafika je slaba in štorije ni, a špil nikakor ni plitek, saj je treba natančno streljati in se premeteno gibati. Zlasti je fino v paru.



Decathlon – Activision za atari 2600, 1983 *3 EUR v Game Roomu*
Sopomenka za športščine so bile včasih igre, kjer si v teku ponorelo drkal knofa za levo in desno ali na enak način lomil džojstik, s čimer si atleta na zaslonu pripravil do premikanja. Activision Decathlon je tipski predstavnik žanra, kjer imaš eno za drugo nanizanih deset disciplin, od teka na 100 in 400 metrov do skoka ob palici in meta krogle, na tebi pa je, da z brzinskim vnašanjem smeri ter stiskom strela v pravem trenutku dosežeš čim več točk. Veliki piksli pomenijo veliko natančnosti in zlasti v dveh ter pri postavljanju rekordov na spletnih lestvicah je reč prekleto nalezljiva. Naj bo grafika še tako obupna.



Yie-Ar Kung Fu – Konami za avtomat, 1985 *3 EUR v Game Roomu*
Je Yie-Ar Kung Fu protopretepačina? To ne, saj ni bila prva. Vendar je z načinom igranja močno vplivala na sodobnejše predstavnice zvrsti, med drugim na Street Fighter, ki je izšel dve leti kasneje. Si mlad bojevnik, ki mora v pogledu od strani obračunati z nizom enajstih mojstrov borilnih veščin. Nabor udarcev je ozek, le par z roko in nogo jih imaš, dočim so kombinacije v igre prišle šele kasneje. A to ne pomeni, da je špil nezanimiv, saj je treba ugotoviti vzorce, po katerih se nasprotniki gibljejo in udarjajo. Ti pa niso tako enostavni, da bi skozi Yie-Ar Kung Fu prišel z brezglavim knofodrkom.



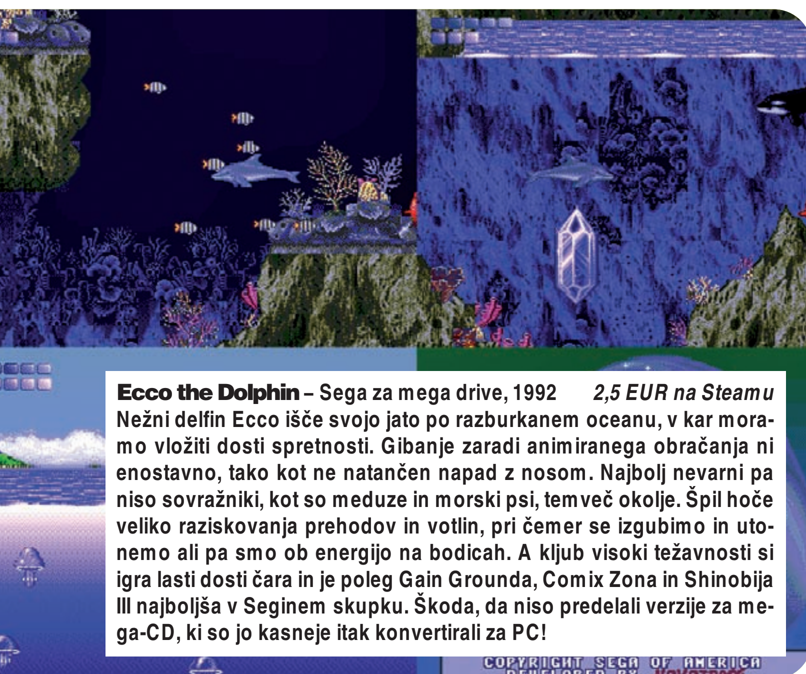
Warlords – Atari za avtomat, 1980 *3 EUR v Game Roomu*
Zanimiva izvedenka Breakouta (Thru the Walla za stare spectrumaše – bratski pozdrav!) je tole, kajti loparja za odbijanje žogice ne premikaš samo levo in desno, temveč po dveh zunanjih robovih svoje trdnjave. Ta stoji v enem od štirih kotov nepremičnega ekrana, medtem ko si druge tri lastijo ostali igralci, ki jih nadzorujejo ljudje ali umetna pamet. Poanta je spretno odbijati kroglo ali krogle, dokler sovražnikom ne prebiješ obrambe. To seveda želijo tudi oni in tekma za to, kdo bo bolj podlo žoknil kuglo, zna biti adrenalinska. A ne proti računalu, saj je le-to preveč robotsko. Žal spet ni podpore miški.



Missile Command – Atari za avtomat, 1980 *3 EUR v Game Roomu*
Generacija Call of Duty te igre ne pozna, kljub temu pa je Missile Command semenska klasika. Proti mestom, ki jih varuješ, padajo nuklearni izstrelki, ti pa premikaš križec in prožiš rakete iz treh baz. Vsako raznese tam, kamor si nameril, in krožna eksplozija ukine nevarnost. A treba je vračunati čas leta in paziti na strelivo, saj konic ni neskončno. Podoba je zanikrna, toda igralni sistem je maltene perfekten, lov na točke vleče, zvok je zlovešč in metaforična vrednost nedotaknjena. Kul je igranje v dvoje. Škoda pa, da inačica za Game Room ne podpira miške, saj si izvirnik igral s trackballom.



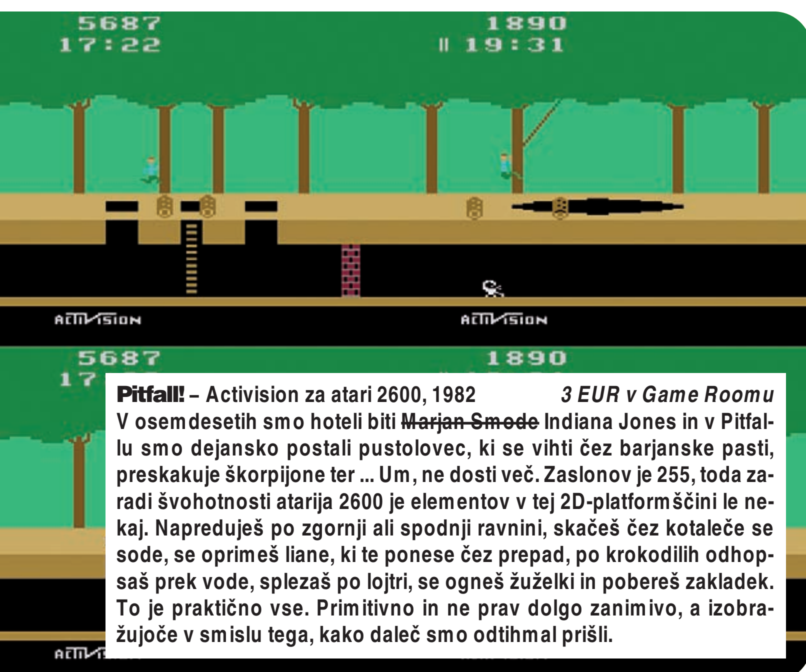
Sonic 3D Blast – Sega za mega drive, 1996 *2,5 EUR na Steamu*
Pregled Seginih retro naslovov za mega drive bi bil brez Sonica nenavaden. A japonski založnik je na Steam žalibog dal povprečen naslov. 3D Blast je drugačen od odličnih Sonicov od 1 do 3, saj ga ne gledaš od strani, marveč v izometrični perspektivi. Tudi igranje ni podobno, saj je bliskovita hitrost poniknila. Namesto tega je treba dokaj počasi in metodično uničevati sovražnike ter reševati redke ptice, ki jih nato spremiš do najbližjega zlatega prstana. Načini, kako to počneš, se spreminjajo bore malo, zato je igra nekam duhamorna. V anale se še najbolj zapiše s tem, da je to zadnji špil s Sonicom v glavni vlogi za mega drive.



Ecco the Dolphin – Sega za mega drive, 1992 *2,5 EUR na Steamu*
Nežni delfin Ecco išče svojo jato po razburkanem oceanu, v kar moramo vložiti dosti spretnosti. Gibanje zaradi animiranega obračanja ni enostavno, tako kot ne natančen napad z nosom. Najbolj nevarni pa niso sovražniki, kot so meduze in morski psi, temveč okolje. Špil hoče veliko raziskovanja prehodov in votlin, pri čemer se izgubimo in utonemo ali pa smo ob energijo na bodicah. A kljub visoki težavnosti si igra lasti dosti čara in je poleg Gain Grounda, Comix Zona in Shinobija III najboljša v Seginem skupku. Škoda, da niso predelali verzije za mega-CD, ki so jo kasneje itak konvertirali za PC!



Space Harrier 2 – Sega za mega drive, 1988 *2,5 EUR na Steamu*
3D pred današnjim 3Djem, kot ga vidimo v Space Harrierju, je bil igralno enak kot danes. Lik si gledal v rit, letel si v zaslon in curkasto trosil krogle, sovražniki pa so se ti približevali iz daljave. Le da je bilo vse sestavljeno iz gromozanskih pikslov, ne iz poligonov, in da je bila animacija nadvse kmečka in sunkovita, saj vmesnih stopenj skorajda ni bilo. Zlasti zato, ker je bil SH2 ena prvih iger, ki je prispela na mega drive. Kljub temu pa divji tempo in stalno menjavanje sovražnikov ter naravnih ovir sestavita živalsko, bazično privlačnost, ki bo zlasti sedla velikim ljubiteljem šutemapov.



Pitfall! – Activision za atari 2600, 1982 *3 EUR v Game Roomu*
V osemdesetih smo hoteli biti ~~Marjan Smode~~ Indiana Jones in v Pitfallu smo dejansko postali pustolovec, ki se vihti čez barjanske pasti, preskakuje škorpijone ter ... Um, ne dosti več. Zaslonov je 255, toda zaradi švohotnosti atarija 2600 je elementov v tej 2D-platformščini le nekaj. Napreduješ po zgornji ali spodnji ravnini, skačeš čez kotaleče se sode, se oprimeš liane, ki te ponese čez prepad, po krokodilih odhopsaš prek vode, splezaš po lojtri, se ogneš žuželki in pobereš zakladek. To je praktično vse. Primitivno in ne prav dolgo zanimivo, a izzivajoče v smislu tega, kako daleč smo odtihmal prišli.



Shinobi III – Sega za mega drive, 1993 *2,5 EUR na Steamu*
Return of the Ninja Master se glasi vznemirljivi podnaslov ene najboljših 16-bitnih arkadnih pustolovščin. Po klasičnem žanrskem receptu je v boj namešano ploščadenje, mojster Joe Musaši pa je stalno v pogonu. Če na nivojih, ki so mešanica vzhodnjaškega ter zahodnjaškega, z mečem in šurikeni ne odstranjuje mnogo vrst običajnih sovražnikov, se spopada z raznolikimi šefi (med njimi z robotom, ki se lahko spremeni v sedem oblik), visi s stropov, se odbija od zidov in jezdi konja. Tekoče igranje, veliko akcije in dobra grafika pomenijo najboljši del serije in najbolj priporočljivo Segino predelavo na Steamu.

ŠESTEROKRAKE ZVEZDE

Jedrca v centralnih procesorjih se množijo. Intelov prvi šestjedrnik je dobil družbo, za nameček pa je AMD odgovoril s phenomi II X6. Iz obeh taborov sta se primerka prišla udinjat k Aggressorju za pomoč pri hišnih opravilih, razvedrilo in poganjanje igric.

Razen glede nekaj svetlih izjem se je moral AMD v boju z velikim tekmecem Intelom zateči k bridkemu cenovnemu izčrpavanju. Ker ni uspel posegati po hitrostni kroni, je svoje izdelke ponujal po nižji ceni. Podobno je bilo ob razpitem nastopu Intelove družine core 2, ki je bila enostavno boljša. Zato AMDju ni preostalo drugega, kot da se namesto hlastanja po frekvencah pospešeno poda v vzporednost in za isto ceno ponudi več jeder. Danes trijedrni phenomi II X3 stanejo toliko kot tekmečevi dvojedrniki.



● **Tule predstavljena Intelova šestjedrnika še nekaj časa ne bosta dobila resnega sorodstva. Najverjetneje prav do predstavitve prihodnje družine s kodnim imenom sandy bridge na prehodu v 2011.**

Tako smo kar bili malo presenečeni, da je zeleni tabor s core i7 980X (Joker 200) prvi dostavil šestjedrnike. Vendar AMD uspešno sledi Intelu in njegova inačica tovrstnih mnogojedrnikov nosi kodno ime thuban, po drugem imenu za zvezdo Alfa v ozvezdju Zmaja. (Mimogrede, tudi ostala kodna imena družine phenom II – deneb, heka, callisto in zosma, izvirajo iz nazivov zvezd.) K nam je iz serije prišel prvi, 3,2-gigaherčni phenom II X6 1090T. Intel pa je medtem pregrešno dragemu 980X pridodal za odtenek manj pregrešno dragi core i7 970, ki prav tako tiktaka pri 3200 MHz.

Pod pokrovom

Novi core je član iste družine gulftown kot Intelov marčni paradni konj. Je procesor s šestimi jedri, ki so ga skonstruirali tako, da so obstoječim štirijedrnikom core iX dodali dve sredici. Obenem so s prehodom na 32-nanometrski proizvodni proces toplotni izpust ohranili v mejah normale. Zaradi tega sta si z 980X zelo podobna, novinec je zgolj malo odvit, s 3,33 GHz na 3,2. Poleg tega ne spada med primerke 'extreme edition', kar pomeni, da ima zaklenjen množilnik frekvence, zato za njegovo oznako ni črke X kot pri 980X. Skratka, čeprav je šibkejši od velikega brata na prestolu, gre še vedno za zelo zmogljivo zverino.

Druga zgodba so phenomi II X6. Če so Intelovi šestjedrniki pomenili zmanjšanje števila pretikal, so AMDjevi še vedno napravljeni v 45-nanometrski tehnologiji. Zeleni si z njihovim razvojem in proizvodnjo ni hotel nalagati prevelikih stroškov, takisto jih ni naprtil kupcem.

Procesorji sedejo v obstoječa podnožja AM2+ ter AM3 in v tem trenutku jih s primerno nadgradnjo BIOSa že podpira večina tovrstnih matičnih plošč na trgu. S tem je platforma vidno cenejša od one za core i7 970, ki zahteva podnožja tipa 1366. Druga plat medalje pa je slabša pomnilniška prepustnost od konkurenta, saj AM3 podpira le dvokanalni pomnilnik DDR3, za razliko od tekmečevega trikanalnega. Tudi v drobovju je AMD varčeval, kajti v primerjavi s phenomi II X4 ni povečal količine predpomnilnika L3, ki ga je še vedno 6 MB, kolikor si ga deli vseh šest jeder. Intel je po drugi plati L3 s prehodom zvišal z 8 na 12 MB, kolikor ga premore 970tka.

Kar se arhitekturnih lastnosti tiče, se phenomi II X6 tako ne razlikujejo znatno od X4 (Joker 187). Na prvi pogled bi lahko dejali, da so jih samo malo 'podaljšali'. Število tranzistorjev je s 758 skočilo na 904 milijone, velikost z 258 na 346 kvadratnih milimetrov. Toda pomenljivo je, da je AMD uspel kljub povečanju števila jeder za 50 odstotkov delovanje procesorja ohraniti v mejah 125 vatov toplotnega izpusta. Torej natanko toliko, kot se grejejo X4ke! Za to naj bi bil v največji meri zaslužen izboljšan proces izdelave SOI (Silicon On Insulator).

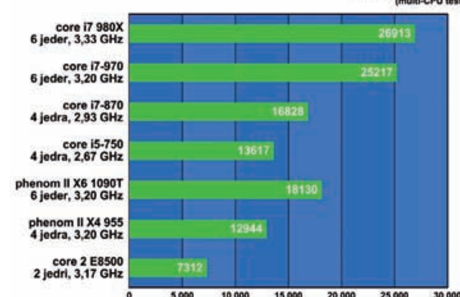
Dinamično tiktakanje

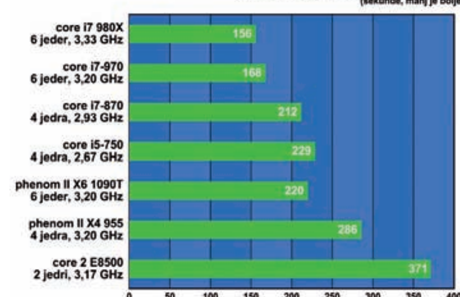
Druga, najbolj otipljiva novost v AMDjevih procesorjih, je turbo core. Intel je s turbo boostom v lynnfieldih (J194) uvedel bržda eno najprelomnejših procesorskih tehnologij zadnjih let. Zadeva deluje enostavno: ko procesor ugotovi, da nekatera od njegovih jeder počivajo, navije urico tistih, ki so dejavna. Na ta način se lahko samodejno odloča med povečano večnitnostjo ali hitrejšim taktom, s čimer lahko simulira dejavnost dvo- ali enojedrnih srčik, ki praviloma delujejo pri višjih frekvencah kot štirijedrniki. S tem je praktično odpadla dilema, ali se pri nakupu še odločati za dvojedrnike, saj jih lynnfieldi znajo posnemati. Šestjedrniki core i7 poznajo enake trike, le da je pri njih tiktak malo manj poskočen. Medtem ko v štirijedrnikih zmore tudi 533 MHz, je pri večjih bratih omejen na 266 megahercev. Takt 970tke tako ob delujočih dveh jedrih skoči na 3,33 GHz, ob samo enem pa na 3,46 GHz.

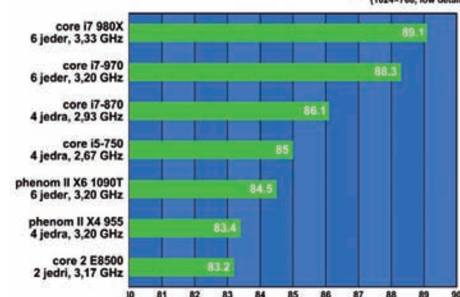


● **AMD bo družino phenom II X6 kmalu širil s še cenejšimi variantami. To bodo trigigaherčni 1075T, 2,7-gigaherčni 1045T in model 1035T pri 2,6 GHz.**

Jasno, da je moral AMD hitro pripraviti nekaj podobnega. Svojo tehnologijo je poimenoval turbo core in deluje malo drugače kot Intelova. Ko procesor pogrunta, da je dejavna polovica ali manj njegovih jeder, najprej zniža frekvenco nedelujočih na 800 MHz, nakar preostale navije za 400 MHz na skupno 3,6 GHz v phenomu II X6 1090T. Znalci bodo iz postopka hitro razbrali, da gre v bistvu za nadgradnjo tehnologije cool'n'quiet, ki v prejšnjih phenomih II s spuščanjem takta skrbi za varčevanje z energijo. Prav tako je razvidno, da je Intel na tem področju še vedno v prednosti, saj znajo njegove srčike jedra v celoti izklapljati, za nameček pa navijajo vsako posebej.







● **Naziv formula označuje Asusove mamaplate za igralce, plate extreme pa so za navijalce. Toda crosshair IV ima kljub temu vrsto navijalskih pritiklin, kot so priključki za voltmeter.**

Testisek



● V škatelni inačici bomo dobili le prave šestjedrne phenome II, medtem ko bodo štirijedrni z dvema ugasnjenima jedrcema (zosma) rezervirani za trg OEM.

Čeravno novi phenom II deluje z obstoječimi čipovji, je AMD ob njegovem izidu splovil prenovljeno inačico svojega 790FX, ki ga je poimenoval 890FX. Njegova najotipljivejša novost je podpora najnovejšemu standardu diskovnega vmesnika SATA, ki zdaj zmore prepustnost 6 Gb na sekundo, dočim privzete podpore USB 3.0 še vedno ni. V test smo dobili ploščo, izdelano okoli tega čipovja, Asusovo crosshair IV formula. V njej je čepelo 8 GB pomnilnika DDR3 PC-12800, testi pa so šibali na 64-bitni inačici Oken 7. Core i7 970 je doživel podobno ubadanje, le da je bila mamaplata pri njem Asusova P6T. Intelov procesor se odreže zelo podobno kot njegov predhodnik, kar je bilo pričakovati. Gre za izdelek, ki sodi v podoben hitrostni in cenovni rang (slabih 900 evrov). Nanj večina navadnih uporabnikov ne bo niti pomislila. Medtem phenom II X6 ne more slediti nasprotnikovim pošastim – in tega niti ne poskuša. Njegovi tekmeci so iz vrst lynnfieldov, predvsem core i7 870, s katerim si delita podobno ceno: slabih 300 evrov. V visoko razvejanih programih, kot so kodirniki HD-videa in 3D-izrisovalniki, kakršen je testni Cinebench, pride njegovih šest jeder dodobra do izraza.



● Danes je za igre najodločilnejša izbira ustrezne grafične kartice, a v nekaterih žanrih procesor ni rekel zadnje. Predvsem to velja za realnočasovne strategije, kot sta Dawn of War 2 in Supreme Commander.

Kdor se profesionalno ukvarja s tovrstno dejavnostjo in se mu je ob pogledu na ceni core i7 980X ter 970 obrnil želodec, bo cenejše AMDjeve opcije vesel. Peščica teh uporabnikov pa bo ta trenutek tudi edina. Če uporabljate računalo za vsakdanje opravke in igranje iger, Intelovi štirijedrni lynnfieldi namreč ostajajo boljša izbira. Imajo pač nepreklicno boljši indeks IPC (Instructions Per Clock) – drugače rečeno, pri enaki frekvenci so učinkovitejši.

Omeniti velja še, da je phenom II X6 1090T pravzaprav vrste black edition. Odklenjen ima množilnik frekvence, zaradi česar ga je laže naviti. Že z navadnim hladilnikom sem ga pognal do slabih 3,8 GHz, kar je spričo dejstva, da je napravljen v 45 nm, znaten dosežek. Bolj izkušeni uporabniki bodo torej lahko iz njega iztisnili še malo več. A za večino bralstva je sklep podoben tistemu izpred mesecev. Doba šestjedrnikov za rajo še ni nastopila.

NOVI POLNOKROŽNIK

Pravijo mu xbox 360 slim, ampak to je medbratski naziv. Kajti tako kot je tanjši PS3 zamenjal starega in je zdaj edini na prodajnih policah, če izvzamemo kako staro zalogo debelušk, je sveža ikssšatulja spodrinila staro. Nič več belih arcadov in običajnežev ter črnih elitov, le tale prišlek, ki ga testisno zakurbla Sneti.



Tako ali tako slim ni najbolj ustrezno poimenovanje, saj novinec ni shujšan. Pri ploskem ležanju ga je višino le za centimeter manj od starega, je pa za štiri centimetre krajši. Zaradi ostrejših linij naprava deluje sodobneje in bolj kompaktno od stare, čeprav je izgubila nekaj samosvoje elegantnosti, ker se je poslovil vbočeni lok. Nekaterim bo to všeč, drugim ne. Namesto v mat črno plastiko je xbox 360 zdaj obdan v bleščečo črnino v slogu debelih playstationov 3, na kateri se pozna ampak res čisto vsak prstni odtis. Še bolj kot na Sonyjevi konzoli. Sestavni del podobe je velika hladilna odprtina na zgornji ploskvi in skozi njene futuristično estetske reže se lepo vidi obsežen ventilator.

Črna vročica

Kozmetični popravki na stran, vsled novega 45-nanometrskega čipa valhalla, ki združuje osrednji in grafični procesor, naj bi se konzola grela manj od predhodnic. A čeprav je odvajanje toplote boljše, ni hladnejša od elitnika, saj začne iz nje kmalu pihati malodane pekoč zrak. Mašince ni priporočljivo postavljati v ozke regale, zlasti ne v nizke, saj tako zapreš hladilne luknje na zgornji ploskvi, medtem ko jih zadaj ni več, le ob straneh. Če zamenjuješ stari xbox za novega, to upoštevaj.

Gumba za vklop in izmet ploščka sta zdaj občutljiva na rahel dotik, tako kot na debelih PS3. Ko ju pobezaš, konzola odda glasen, nekam dolg BLING!!, ki zna v tišjem okolju motiti. Vrati za pomnilniške modulčke (memory unit) sta se poslovili, tako da jih novi xbox ne sprejema. Prepozna pa USB-ključke in diske, ki delujejo kot zunanji mediji za shranjevanje datotek in nameščanje iger. V vsakem primeru xbox izkoristi največ 16 GB prostora na njih. Vrat za naprave z USB-priključkom, kot so kitare za Rock Band, je sedaj pet, dvoje spredaj in troje zadaj. Na ritni strani so še duri za napajalnik, ki je vnovič zunanji in ima drugačen kabel, vrata za prihajajočo kamerico kinect, ki bodo poskrbela za njeno napajanje (na starih xboxih ga bo treba kinectu dovajati ločeno), HDMI-port, ploščati multi out, mreža ethernet in dobrodošli optični priključek toslink. Nič več ni treba vmesnika ali celo fizičnega razdiranja kabla, če bi rad recimo ločeno peljal sliko na televizor, zvok pa čez optiko v receiver.

Manko trušča

Prav tako novi X360 vsebuje brezžični vmesnik za wi-fi 802.11 b/g/n, ki si ga moral prej dokupiti. S tem se naprava postavlja ob bok PS3, ki ima wireless od začetka. Blu-raya seveda niso vdelali, niti morebitne strojne nazajzdružljivosti z xboxom 1. Po strojni moči je 'slim' enak vsem ostalim xboxom in je z njimi stoodstotno združljiv. Ni pa enak trdi disk, ki je velik 250 GB. Disk je zdaj v notranjosti in je podolgovate oblike, ven pa ga vzameš z dvigom stranske reže in potegom traku iz blaga. Trdeži za stare xboxe na 'slima' ne pašejo in če bi rad prenesel podatke s stare na novo konzolo, moraš to storiti s kopiranjem na zunanji medij ali s posebnim dokupljivim kablom.

Glavno vprašanje je seveda, ali so storili kaj glede hrupnosti in pogostih okvar. Zadnje se bo še pokazalo, medtem ko so šundravosti dejansko zadali pošten udarec. Ko se ploščkovni pogon vrti, je sistem resda še vedno kar glasen. A glede na to, da je notri četrt terabajta hard driva, boš menda vsako igro inštaliral. Ko jo, je razlika med zadnjimi modeli prejšnje serije iksškatel in novincem občutna, saj saj je prišlek spodobno tih. Ne tako šepetav kot PS3, ki ga ni napadel sobni prah, a docela sprejemljivo. Aleluja. Tudi sam pogon je nekoliko bolj pridušen in manj škripav, pri hitrosti včitavanja pa je v rangu zadnjih elitov.

Odobreno!

Xbox 360 so dobro posodobili. Oblika in dotikovni gumbi so stvar okusa, toda stišanost je bistvena dobrina, tako kot večji trdi disk in vdelani wi-fi. V škatli sicer dobiš le konzolo, napajalnik, črn joypad z baterijama, črne slušalke z mikrofonom in bedni kompozitni kabel z vmesnikom SCART, na disku pa so prednameščeni celoten Hexic HD ter preizkusna Peggle in Pinball FX. Ethernet kabel je šel adijo, tako kot komponentni, ki so ga bili prilagali njega dni. Takisto ni HDMI-špage, za katero boš v ločenem nakupu dal kakih deset evrov. Mimogrede, za HDMI ne plačuj celega premoženja, saj zaradi digitalne narave kabla zadostujejo manj drage izvedenke.

Je pa cena, verjetno tudi zaradi tovrstne oskubljenosti, nadvse privlačna, kajti novi xbox 360 stane 250 evrov. To je borih 50 evrov več od pešajočega wiija, ki je za resnega igričarja kljub standardno odličnim Nintendovim franšizam vse manj priporočljiv. Na drugi strani cena znaša petdesetaka manj od PS3 s pol manjšim, 120 GB trdim diskom, ki stane 300 EUR, in osemdeset evrov manj od bundla PS3 + 250 GB diska + God of War 3 (330 EUR). Prednost PS3 ostajajo pogon blu-ray, akumulatorsko gnani igralni plošček, ki eliminira potrebo po baterijah, in zastonj spletno večigralstvo. Xbox Live namreč za vsakršno obliko internetnega multija zahteva zlati račun, ki na leto pride od 30 do 60 evrov, odvisno od kraja nakupa.

Ceni konkurenčnih sistemov sta zdaj približno poravnani. Kaj si boš omislil, je odvisno zlasti od tega, za kaj boš konzolo uporabljal. Kot domači zabavni center ima prednost PS3, kot izključno igralska naprava je malce bolj navdušujoč xbox. A tudi X360 zna predvajati video vsebine in PS3 ima kajpak izvrstne špile, čeprav na splošno rahlo zaostaja pri kakovosti večplatformskih naslovov. Jeziček na tehtnici znajo tako prevagati argumenti, kot so ekskluzivne igre (Uncharted 2 proti Alanu Waku, Killzone proti Halu, Gran Turismo proti Forzi ... PS3 ima zadnji čas tu nekaj prednosti na rovaš Heavy Rain in God of War 3), splošna všečnost blagovne znamke ter to, kaj si lastijo ljudje, ki jih poznaš.

Aja, pa skrekat se tegale xboxa ne da. Še.

Tiger Woods 11

Verjetno si kdo predstavlja, da v petnajstega Tigra kot opisovalec nisem ugriznil radostno. Nič ne bi moglo dlje od resnice, kajti otroško se veselim slehernega novega dela te serije. Res pa je, da njena kakovost in vrednost za denar zadnja leta nihata. Največ bogeyjev je naredil hroščati in sfaljeni TW08 (J174, 68), 09 (J183, 76) in 10 (J193, 82) sta razčistila zmedo, sedaj pa se je zopet ustavilo. Ne rečem, enajstica se igra luštno in prinaša konfete tistim, ki ljubijo realizem. A za 60 evrov je svežine premalo, saj bi lahko vse vpletla malo bolj obilna zaplata, in spet so odsotne mnoge naprednosti.

Sredica ostaja enaka: narediš svojega golfista in ga razvijaš z igranjem. Če si puščavnik, se lahko lotiš posameznih turnirjev z nastavitvami po želji, dolgega niza zelo dobrih izzivov (opravi vse luknje v največ toliko udarcih in podobno) ter pokala Ryder, ki ga prej ni bilo in kjer se v vlogi enega ali več profičev iz Amerike ali Evrope pomeriš z licencirano konkurenco. Kakopak je vdelana kariera, katere srž je PGA Tour. Za nabrane izkušnje in denar si višaš statistike in v trgovini nabavljaš cunje in opremo, ki ti okrepijo sposobnosti. Prijetna klasika, se pravi.



Razen nove oblike pokazateljev udarcev in podatkov bi bila lahko slika komot iz lanske verzije.

Igrišč je sedemnajst (lani eno manj), med njimi je pet novih, kot sta Celtic Manor Resort in Greenbrier. Skoraj toliko jih lahko dokupiš na liniji, ne moreš pa dodatnih stez uporabiti med sezono. Nabor vdelanih pist je odličen, sploh če požegnaš novo opcijo true aim, ki pogled zaklene na tvojega golfista ali golfistko, kar pomeni več zvestobe resničnosti. Glede tega so malo na bolje spremenili drsenje žogice po zelenici pri bližanju, poudarili tempo in natančnost pri zamahu z analogno gobico ter omejili energijo za focus, katerega raba mora biti sedaj bolj strateška. Ryder Cup lahko igraš tudi na liniji, kjer je osrednja novost hkratna tekma štiriindvajsetih udarjalcev.



Grafično podrobna stvaritev lika je eden večjih adutov igre. A dosti bolj kot to, da lahko naredim svoj kozavi fris ali ga uvozim s kamerico, bi si želel inovacij v igralnem sistemu. Vem, čuden sem.

Lepo in prav, a ker računajo polno ceno, bi moral biti seznam novosti daljši. Kariera je zopet krampasto linearna in ne omogoča uvoza lanskega športnika, menedžerstva itak ni, umetna pamet ni doživela napredka, komentar je vsako leto bolj ohrn, občinstvo je apn in grafični pogon je ratal starčevski, Kulerski navidezni trener za pomoč začetnikom je izpuhtel, tuner zamahov ni pretresljivo boljši od starega in še vedno niso vdelali možnosti shranitve položaja v rundi. Prav bi bilo, da bi Tigra 11 prodajali po dvajset, trideset evrov, in priporočam ti, da ga za nekako toliko nabaviš na razprodajah.

67 — *Sneti zasadi svojo palico v napačno luknjo in Tiger vzroji. Pravi se oglaša.*
X360 / PS3 — Electronic Arts

Clash of the Titans

Splošen konsenz je, da je film Clash of the Titans drek. Zlahka vidim, čemu. Ime je butasto, saj ni na spregled niti enega titana, Zevs je podoben znucanemu salonskemu levu in marsikaj bi lahko bilo izvedeno manj štorasto ter neumno. A vendar mi ni pustil tako slabega vtisa kot večini, saj sem našel zrna finosti v morali (kazen za človeško prevzetnost) in igričarskem poteku. Perzej je pač heroj iz špilov, ki mu dajo kvest, nakar dobi opremo in tepe sovražnike.

Slično je z joypadno inačico, tretjeosebno sekljačino s pridihkom frpjke. Si mladi starogrški junak, ki najprej rešuje svoj otok pošasti. Nato se štorija združi s filmsko, kar pomeni skok v mesto Argos in naprej proti gorgoni ter Krakenu, čeprav se z njo ne poklaplja. Predvsem se v igri rad zadržiš na enem kraju, kjer za prebivalce opravljaš naloge. Skoznje dobivaš izkušnje, s katerimi krepiš orožja. A ta vidik je podhranjen, tako kot ni pohajkovanja po ulicah ali deželi, kvalitetnih pogovorov z zanimivimi liki ter nelinearnega sprejemanja zadolžitev. Vpet si v ozke nivoje ali ločene sobe, od koder po čveku z lutkastimi osebami skočiš direkt na prizorišče klanja, nakar se samodejno vrneš. Zdi se, kot da so načrtovali širši špil, nakar so odrezali vse naprednosti. Odmev tega je slaba grafika z grobimi teksturami, ki mestoma spomni na PS2. Predvsem pa jim je zmanjkalo časa za raznolikejše sovražnike in spodobnejše šefe. Pogojno mitološka, okostnjaško-zombakeljsko-duhovsko-ptičja navadna zalega, ki jo tepeš večino deseturne izkušnje, se neugodno ponavlja. Šefi, ki s kiklopom, velekačo in demonom sežejo izven filmskega okvirja ter jih je pohvalno dosti, pa stavijo na gromozanskost, a igralno niso dovolj zanimivi. Velik del njihovega odkrižanja opraviš z enoličnim udrihanjem in QTE-sekvencami, kjer je treba le dovolj hitro pritisniti en sam gumb.



Z digitalnim križcem brzinsko izbiraš sekundarna orožja in magije, ki jih po mili volji menjavaš in vanje prelivaš izkušnje. Zaradi tega igra ni tako plitka, kot ji nekateri očitajo.

Tisto, zaradi česar bi Clash pogojno vseeno priporočil velikim navdušencem nad zvrstjo, če ga kje najdejo poceni, je borilni sistem. Na višjih težavnostih ni treba le drkati gumbov, marveč uporabljaš glavno in pomožna orožja ter lučaš magije. Zaželeno je natančno klanje in izvajanje posebnih potez v pravih trenutkih. Fakini, kot so oživeli kipi, zahtevajo svoj tajming in udarce, skeleti s sekirami svojega in tako dalje. Ko padeš noter, se kljub napakam kar zabavaš. A res škoda, da igra ni bila dlje v razvoju, saj vsebuje preveč razpotegnjenih, ponavljajočih se bitk in je pretirano nerodna, da bi se kosala z Bogom vojne, Bajoneto in podobnimi odličnicami. Licenčnice, jebiga.


Raba loka bi lahko bila vznemirljiva. Rokomavhe bi z daljave nafilal s strelicami. Toda orožje se izkaže za bledo in slabo uporabno.


Borilni sistem daje vedeti, da so avtorji, japonski Game Republic, na tem področju podkovani. Clash bi znal biti dober, če bi imeli več časa.

54 — *Sneti z lupo išče titane in najde zrno, ki bi lahko postalo dobra igra.*
X360 / PS3 — Namco Bandai

3D Dot Game Heroes

Od iger hočemo vse več, toda včasih je več manj. To dokazuje 3D Dot Game Heroes, japonska retro zanimivica za playstation 3, ki je zaradi vsesplošne simpatičnosti kar ne moreš odložiti. Butična razvijalska hiša Silicon Studio jo je v rožnatem oblaku nostalgične gandže udejanjila predvsem za ljudi, ki so zrasli ob osembitnih akcijskih frpjkah, saj gre za hrbtenico lomeč poklon prvi Zeldi za konzolo NES. Avtorji brez dvoma spadajo mednje, saj intimno & inteligentno poznavanje žanra sije iz vsake kockaste pore špila. Najbolj fino – in po svoje žalostno – pa je, da lahko Game Heroes sodobnim igram kljub namenski starikavosti odčitajo marsikako lekcijo.

To jim v prvi vrsti uspe zato, ker stojijo na ramenih take velikanke. The Legend of Zelda je danes grafično sicer podn, saj je nastala leta 1986, ampak strukturno da v koš večino kasnejših iger vseh žanrov. Nintendov velemag Šigeru Mijamoto si jo je zamislil kot kombinacijo prečiščenih srčik več žanrov, zato si igral mladeniča, ki iz ptičje perspektive v realnem času vandra po pravljični srednjeveški deželi, kolje sovražnike iz bajk, rešuje uganke in se pogovarja s prebivalci, da bi odstranil Svetu Grozeče Ultimativno Zlo. Občudovanja vredna je bila že sama združitev toliko prijemov na tako primitivnem sistemu, kot je bil nintendo entertainment system. A to ni bilo vse, kajti igra je omogočala prostost raziskovanja, kakršne dotlej še nismo srečali, pa tudi odtlej ne dostikrat. Omejitve so seveda bile, a hitro si lahko preiskal dobršen del raznolike okolice. V njej si odkril osem tematskih temničarskih templjev, vsakega s svojim naborom capinov in preprek, v katerih si pobral dele čarodejnega artefakta in koristne predmete. Zasnova je bila tako odprta, da vrstni red templjev ni bil zakoličen, končnega šefa pa so zagrizenci dosegli celo brez meča. Za osvežitev spomina sem Zeldo naložil v emulator (NES imam nekje v vrtni lopi) ... in se moral prav potruditi, da sem se odtrgal od nje, tako osvežilno drugačna je od množice novih špilov, ki te za roko vodijo od točke A do točke B. To pripisujem holivudizaciji iger, zaradi katere smo sicer dobili veličastne vmesne sekvence in hud spektakel, a to plačali s svobodo brskanja po navideznih dimenzijah.

Filmi so premočrtne podajalke zgodb in so navdihnili mnoge avtorje špilov. Ampak 3D Dot Game Heroes kinematografi prav nič ne zanimajo. Globoki liki, dodelana pripoved, dramska pripodobnost, rendrane animacije – vse to je prišlo po Zeldi, zato ne obstaja. Smo v kraljestvu po imenu Pikolandija, khm, Dotnia, kjer se hudobni škof trudi oživiti Temnega Vladarja Onyxa. Zato moramo v vlogi novopečenega junačka najti šest elementarnih krogel in obračunati z negativcem. To je vse, kar dobiš od fabule, medtem ko izbire poklicev ni, kot je značilno za azijske frpje. Vse, kar lahko storiš na začetku, je, da v mini urejevalničku izdelaš herojevo zunanjost, pri čemer imaš odvezane roke. Rešitelj je lahko ena sama kockica, angel, demon, vitez, evropska zastava ali sendvič. Oziroma izbereš enega od mnogih prednastavljenih.

Em, Pikolandija? O čem jaz to? Ker je kralj car, je podobo dežele z dekretom spremenil v trirazsežno, vendar je ohranil pikslavost. Zato je vse v Dotniji po zgledu legic sestavljeno iz mozaičnih kockic in ko kaj uničiš, eksplodira v pršu pik. Kamere, ki je dvignjena nad spodnjo stranico in se mestoma samodejno postavi v skoraj ptičjo perspektivo, ne moreš obračati, a nič hudega, preglednost je skoraj vedno dobra. Zunanjost je nenavadna in spočetka se ti zdi, da si zašel v češko risanko, tako osnovna je animacija in tako otroški ter igračkast je slog. K sebi bi toplo prižel celo najbolj strašanskega zmaja v igri! A kmalu se navadiš in začneš pikovinsko zunanjost sprejemati, sploh ko naletiš na subtilne svetlobne učinke, krasno stilizirano vodo in meglenje oddaljenega. Še več, ustvarjalcem delaš :ava:, saj so morali imeti bakrena jajca, da so kaj takega izdali v klimi današnjega pehanja za fotorealizmom.

Občutek, da je v Game Heroes ancientna Zelda preskočila v tri dimenzije, se tu ne konča. Enako kot tam na začetku pustolovščine dobiš osnovni meč in se lotiš blodenja. Pri tem naletiš na vasi in krčme, kjer si s spanjem obnoviš energijo, nakupiš koristnih reči, kot so sveče za odganjanje teme, in počvekaš z lokalnim življem, ki ti daje komajda razumljive namige. Ko stopiš v divjino, te kot na NESu naskočijo grozljive beštije, kot so ihtavi zajci, kobiličasti enookci, mini kentavri, škorpijoni, čebele, škripajoči duhovi in lutkasti zombiji. Pred njimi se braniš s ščitom in po njih mlatiš z mečem, da razpadejo in za sabo pustijo življenjsko ali magično energijo, začasno okrepitev udarcev ter denar. Boj je slično preprost kot v Zeldi, saj se premikaš zgolj v osem smeri in imaš le en gumb za zamah, medtem ko vzorci premikanja nasprotničkov niso zapleteni. Ni pa neumen in čisto enak kot njega dni, saj je sila meča odvisna od tega, koliko energije imaš. Če je zaloga polna, je rezilo ogromno, kar pomeni, da laže dosežeš oddaljene ca-



Čeprav se Zelde odvijajo v srednjeveških deželah in je treba v njih koliniti Zlo, to niso frpjke v pravem pomenu. Lik je zmeraj določen in njegove sposobnosti se ne razvijajo. Bolj gre za akcijske avanture z dosti raziskovanja, rabe reči, hitrega boja in reševanja puzel v tempeljskih sobanah, kot je tale na sliki.



Govora seveda ni, niti izmišljenega žlobudranja ne. Vse sporočajo okvirčki s tekstom, kot se za retro klanjavico spodobi. Riba? Še ena stvar iz Zeld.



Boji s šefi, kakršna je tale velehobotnica, so spodobni, čeprav je treba resneje poprijeti le pri enem. Moti tudi občasno zatikanje ob objekte, kot so stebri.



Razpostavljanje stolpičev, v katerem se lahko udinjaš pri likih v krčmah, je kar dodelano. Nivojev je dosti, turne je moč nadgrajevati, sovražniki pa v raznih kombinacijah in hitrostih prihajajo po tleh ter zraku.

pine, pokriješ večje področje in s tem manj tvegaš. Kakor hitro ti vzamejo en sam kanec energije, pa se sablja občutno skrči. Zato se trudiš, da bi se tepežkal čim bolje in varneje. Poleg tega je v igri dosti različnih mečev, ki jim pri kovaču v zameno za goldinarje nadgradiš širino, dolžino, prebojnost in oddajanje žarkovnih puščic, ojačiti pa je mogoče še ščit.

Med potovanjem hitro odkriješ prvi tempelj od sedmih, posvečen travnatim poljanam, in ugotoviš, da se tudi tu ni dosti spremenilo. Kot v starih in novih Zeldah hodiš po štirikotnih čumnatah, ki imajo lahko izhod na vsaki strani, iščeš ključe za zaklenjena vrata, vtikaš nos v skrinje, tepeš gmizavce, se ogibaš nevarnostim, kot so prepadi, in rešuješ miselne oreščke. Ti navadno zahtevajo, da premikaš stebre ali kipce oziroma pritiskaš stikala v tleh ali zidovih. Roko na srce sem pri njih pričakoval več domišljije, zlasti v primerjavi s kasnejšimi Zeldami, ki ravno pri puzlah vse bolj briljirajo, in manj držanja za roko, saj ti rešitve itak dostikrat razkrijejo magični zasloni v ločenih prostorih. Škoda, da so tribut omejili na enico, ki na tem področju še ni bila zares močna. Cilj v templju je vedno pobrati šefovski ključ, s katerim odpahneš dohod do glavarja v orjaški sobani, in ga stolči. Ko ti to uspe, dobiš čarobno kroglo, nadgradnjo življenja in uporabnost za nadaljnje kveste: bumerang, lok, bombe, ognjeno palico, vrv s sidrom, coprnijo zaledenitve in upočasnitve, magijo odboja izstrelkov ... Z nabranim si utreš pot do naslednje temnice, ki je prej tipično nedostopna, in jo osvojiš, vmes pa odkriješ še kako skrivnost.

V četrt stoletja se torej ni dosti spremenilo. V Zeldah, ki so s Twilight Princess (J162, 94) za wii in Spirit Tracks (J198, 90) za DS dosegle višek mojstrstva, itak ne. Še manj pa v 3D Dot Game Heroes, ki se zanašajo na tisti najbolj retro recept. Prav to je največja pomanjkljivost igre, saj se preveč ubada s klanjanjem izviru Nintendove serije in premalo z rezbarjenjem lastne identitete. Zlasti prva polovica je eno samo kopiranje zgodovinskih konceptov in čeprav izdelek pozneje dobi svojstvene poteze, najbolj v obliki čarobnih moči, si ne ustvari lastnega obraza. Nujnost zbiranja ključev, bombardiranje počenih zidov, padanje skozi luknje v tleh, ubiranje stopnic v zgornja in spodnja nadstropja, najdenje ter oblika zemljevida, večina sovražnikov ... Vsi ti sestavni deli ječ so enaki. Poleg tega je nenavadno, da so Game Heroes manj odprti kot prva Zelda, saj moraš templje obiskati zapored in tudi dežela se odpira bolj postopoma. Če so se že spravili delat poklon, bi morali poskrbeti ravno za neomejenost vohljanja, saj je to največja prednost izvirnika pred bolj strukturiranimi nadaljevanji. In navsezadnje osebitniška zapuščina mestoma bolj škodi kot koristi, zlasti pri obskurnih skrivnostih v slogu 'stopi v tretjo kamnito nišo na desni strani petega zaslona severno od gradu, da dobiš boljšo špago s kavljem' in občasno brezciljnem iskanju ljudi ali predmetov. Pri tajnah še gre, saj niso obvezne, nujnosti pa te znajo spraviti ob živce. No ja, vsaj na lažne zidove nisem naletel. Pa težko razumljivo je, da PS3 niso zmogli sprogramirati tako, da bi bilo število sličic na sekundo vedno gladko, saj je zatikanje včasih nemalo moteče.

Ampak to ne pokvari solidne sredice. Templji imajo resda elemente iz Zeld, niso pa enaki kot tam in so privlačno oblikovani. Skozi jih ne boš dal mimogrede, saj znajo biti konkretno zajebani, vendar na dober način. Moraš se ustaviti, premisliti, pogledati karto, si kaj zapisati, preveriti zidove in vztrajati, pri tem pa se spretno bojevati ter varčno uporabljati predmete iz bisage. Če igraš na ta način, so 3DDGH nadvse zadovoljujoči. Temnice so vse bolj kompleksne in labirintne, navadni sovražniki ter šefi vse srboritejši in okoljskih ovir vse več (sapa, ki piha iz lukenj v zidovih in te odpihne v prepad, neuničljivi topovi, rezila ...). A igra lepo teče in ne prestopi meje zoprnosti. Če te ubijejo ali včitaš shranjen položaj, se vrneš na začetek ječe, toda vse, kar si storil, ostane narejeno. Pred šefovsko sobo pa je teleporter do vhoda in končni boj lahko ponavljaš v neskončnost. Nekatere bo kar treba, kajti čeprav varuhi templjev niso zapleteni in jih ni moč enakovredno primerjati z Mijamotovimi in Aonumovimi, te znajo hitro ugonobiti, če ne paziš in ne ugotoviš vzorca. Nikdar pa niso sitni in nepošteni.

Slično praktično lahko pozicijo snemaš zunaj ali uporabiš vetrno krilo, s katerim se teleportiraš v katerokoli naselje ali krčmo na širnem zemljevidu. Ta je po Zeldinem zgledu razdeljen na tematske dele (gozd, ledenik, travniki, puščava, ognjenik ...), ki ustrezajo templjem, in je oblikovan logično. Raziskovanje dežele in ječ je tako vedno prijetno, dočim sta vedno večja odprtost in količina skrivnosti za zgled števílnim drugim špilom. Opcijskih kvestov je cela kopica in na njih dobiš zelo uporabne reči, tu so neobvezne mini igre, kot so hitrostne tekme in razpostavljanje stolpičev (tower defence), na poti pa srečaš števílne osebke, ki se hecajo iz starih in novih iger, seveda zgolj v oblačkih s teksti brez govora. Med drugim stopiš celo v votlino z ustvarjalci igre. Humor bi bil lahko bolj dostopen slehherniku, saj se pretežno omejuje na hardcore reference, a zato se bodo okoreleži toliko bolj nasmihali. Tudi ob dolžini, ki zlahka seže v petindvajset ur za osnovni kvest plus nekaj večerov za ekstra reči, in ugodni ceni ploščka, ki velja okrog 35 evrov.

Saj ne, da podobne izkušnje ne dobiš, če zakurblaš emulator ali Nintendovo konzolo ter naložiš kako Zeldo, ki vseeno ostajajo superiorne. Prav tako bi ne škodili za spoznanje subtilnejši boj, bolj domiselne uganke in več originalnosti. Toda 3D Game Heroes so luštni, grafično slastni, zabavni, prijetno svobodni in kljub zgledovanju čudno neprežvečeni. Včasih se pač prileže nekaj novega, kar je staro, in nekaj starega, kar je novo.

77	*Pikslasti **Sneti** za doto zloži miselne kockice v pikčast opis.*
PS3	**Silicon Studio / Southpeak**



Ko se odpre pokopališče s konkretno skrivnostjo, že veš, da ni izbire težavnostne stopnje. Zahtevnost je primerna za bolj izkušene in potrpežljive.



Tajn je obilo, od skritih čumnat do nadgradenj. Niso pa nagrade epske. Po koncu imaš opcijo new game+ in vdelan je način spelunker (one hit kill).







Narava in rustikalno domovanje ustvarjata pastirsko idilo. Temnice so precej hostilnejša pesem. Neumno pa je, da igra ne podpira prikaza v 480p!

Rune Factory Frontier

Harvest Moon je rodbina kmetovalskih iger, ki so konec devetdesetih vzklile na SNESu. Ker so se dolgo držale rižogojnih dežel, jih na Zahodu pozna predvsem predana srenja. V upravljanje ti dajo zaraščen grunt, nakar ga ob menjavanju letnih časov zložno obdeluješ, skrbiš za živino in se vklopiš v krajevno skupnost. Idejo sta kasneje poživila Animal Crossing in Viva Piñata, s Farmvillom pa je mimo pristampedil Facebook, tako da je žanr zdaj dodobra razraščen. In ob razvoju tekmecev je Harvest Moon kljub nadaljevanjem postal dinozaver zvrsti. Njegov rutinirani sistem je mejil na tlako in skorajda ni mogel pritegniti novincev. Zato je dobrodošlo, da so koncept začeli spreminjati in razgibavati.

Rune Factory Frontier je del sorodne serije, ki poljedelstvo nadgradi s frpjskim raziskovanjem temnic. Hortikulturna rutina je s tem delno razbita, čeprav se vse skupaj še vedno igra zelo lunasto. Kot mladenič Raguna se preseliš v neznano selo, kjer iščeš izgubljeno dekle. Ko se ustališ, odkriješ vaške tajne v slogu letečega otoka v obliki kita in težav, ki jih ima pokrajina s pošastmi. Igranje je razdeljeno na dneve, kjer je minuta dolga približno eno realno sekundo. Da cikle kar najbolje izkoristiš, sta vstajanje ob zori in organizacija opravkov nuja. Omejen namreč ni le čas, ampak tudi tipčkova energija.

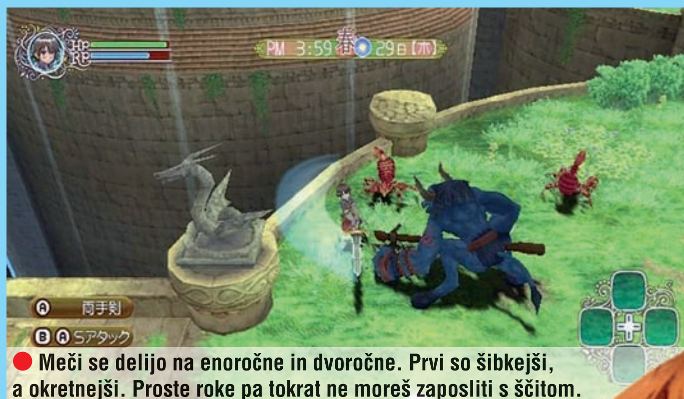
Kondicijske točke kopnijo ob fizičnih aktivnostih vseh sort, od zalivanja do okopavanja in vihtenja orožij. Moči si obnoviš z določenimi živili, spanjem ali popoldansko kopeljo v toplicah. Dnevi se prevešajo v letne čase, od česar so odvisne vrste in cene povrtnin, pa tudi vreme in splošno dogajanje v vasi. Odpirajo se nove trgovine, na obisk hodijo potujoči kramarji in klateški učenjaki, odvijajo se praznovanja ter festivali. Obenem se za tvojo roko zanima horda deklet, ki jim dvoriš z darilci, pismi in podobno romantiko.

Pomembni so tudi odnosi z ostalimi sokrajani, saj so neposredna stikala za odvijanje zgodbe. Vsebine in skrivnosti je tu na vatle, a škoda, da je vse nametano z lopato. Brez pomoči shozihoda se bo novinec slabo znašel, ker voditeljske hrbtenice praktično ni. Količina informacij in vsebine je epska, špil pa ti jih odmerja z žličko in pričakuje, da boš stalno drezal naključne sovaščane in stregel njihovim muham. K temu te sicer nihče ne priganja, a če naloge zanemariš, si zaradi manka dobre opreme hitro polomiš zobe, ko se hočeš lotiti junaških zadolžitev.

Pod pašniki se namreč razprostirajo temnice, v njih pa lomastijo ukleti pošastki iz drugih dimenzij. Domov jih pošiljaš z meči, sulicami, sekirami, loki, čarobnimi palicami in drugimi krepeli. Tretjeosebni boj je enostaven, saj zahteva le en gumb in spretno postavljanje v prostoru. Šefi so večji in bolj srboriti, med njimi sta recimo orjaški piščanec in hobotnica. Temnice so polne zanimivih sestavin in komur ni do boja, lahko mimo zoprnežev odbrzi skoraj brez prask, čeprav na ta način ne pridobiva izkušenjskih točk. To je koristno ob ponovnih obiskih, saj se zalega beštij obnavlja. Kleti so obenem templji posameznih letnih časov. Spomladanske jame so zelene in ovijalkaste, v poletnih sika ogenj. V njih so zaplate zemlje, kjer lahko gojiš zelenjavo tudi izven sezone.

Nadzemna dejavnost je s kavernami intimno povezana, kajti brez domačega zaledja ni uspeha v bojih. Nujno je, da si domovanje razširiš s kuhinjo, kovačnico in laboratorijem. Tako lahko kuhaš priboljške za obnavljanje energije, izboljšuješ opremo in variš napoje. Poleg tega lahko postaviš hlev za udomačene pošastke, ki ti dajejo surovine v slogu volne, te spremljajo v boje in ti pomagajo na polju. Poseben element so še runiji, dobri duhovi, ki lebdijo nad tlemi. V splošnem so znak vestnega gospodarjenja s kmetijo, z urejanjem njihovega ekosistema pa vplivaš na hitrost rasti pridelkov. Poleg tega so vir runskih kamnov, ki so nujni za nadgradnjo nekaterih orožij in reševanje ugank. Tudi tu prednjačijo naravni elementi.

Plasti in skrivnosti je v Rune Factory Frontier toliko, da jim lahko le približno slediš. To ni material za tiste, ki terjajo jasno strukturo in nenehno akcijo, saj je ritem izrazito počasen in nekako plavajoč. Obenem je igra sifon za čas, saj se ob njej zlahka zamudiš ure in ure, ne da bi dosegel kaj posebej epohalnega. Pod zbito zemljo pa se razprostirata tako širina kot globina, le pot do njiju si je treba splužiti.



Meči se delijo na enoročne in dvoročne. Prvi so šibkejši, a okretnejši. Proste roke pa tokrat ne moreš zaposliti s ščitom.



Njivica je razdeljena na kvadrate in tudi obdelava se ravna po mreži 9 x 9. Če želiš pridelke prodati, jih samo zložiš v zaboj.

78 *Plevel z gredice je Navi oplela, nato pa v temnici grdina ujela.*

wii Neverland / Rising Star Games



Špecerija je le ena od storitvenih dejavnosti, ki so na voljo v mestu. Sčasoma se odpirajo nove, biznis pa najdeš tudi v posameznih domovih.

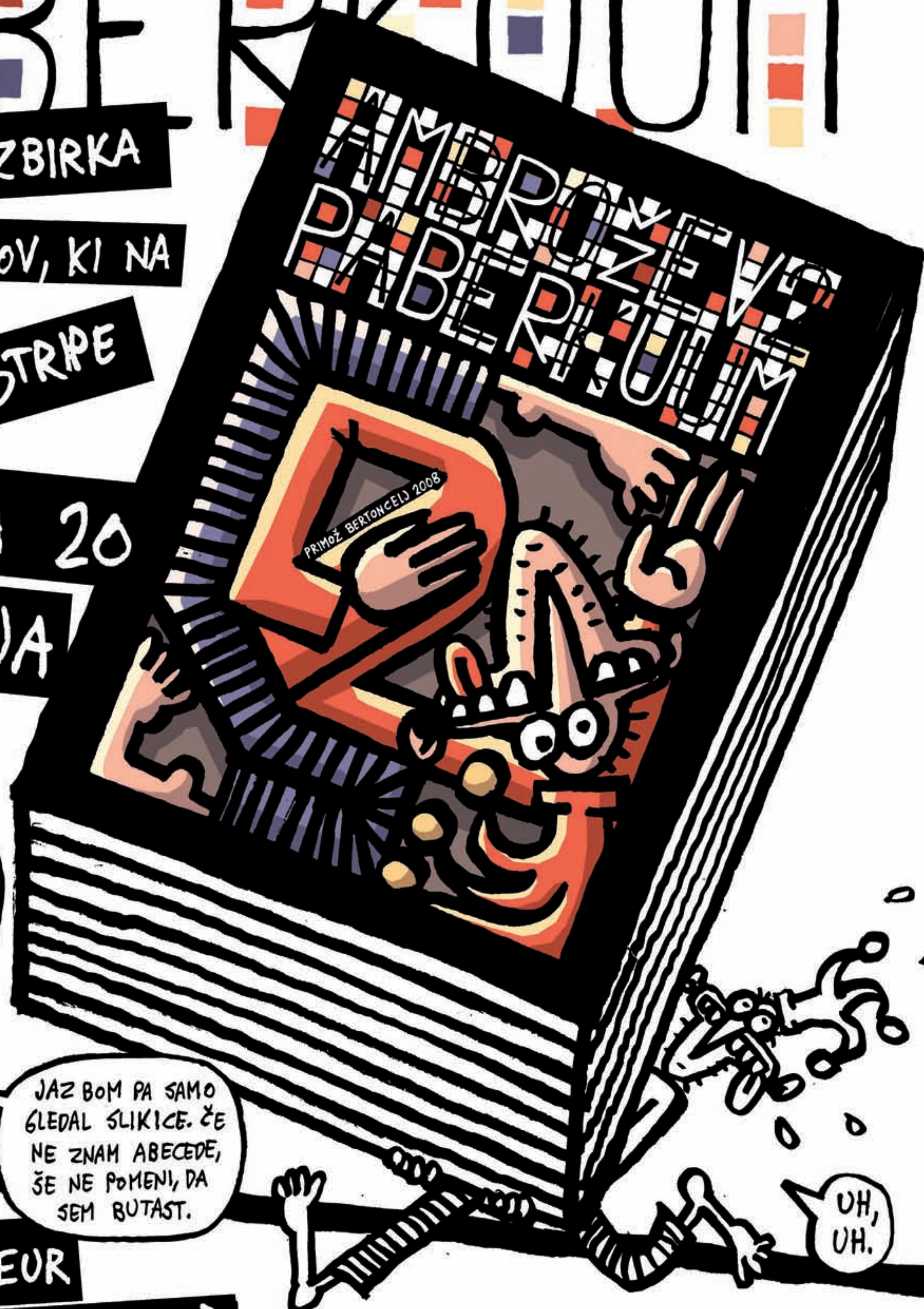
IZŠEL JE

AMBROŽEV PABERKUUM 2!

ČUDOVITO

VSEOBSEGAJOČA TRDOVEZANA ZBIRKA JOKERJEVIH STRIPOV, KI NA 184 STRANEH OBSEGA STRIPE OD JOKERJA 20 DO JOKERJA 188!

ČUDOVITO



V RESNICI JE STVAR SEVEDA DEBELEJŠA IN VEČJA.

JAZ BOM PA SAMO GLEDAL SLIKICE. ČE NE ZNAM ABECEDE, ŠE NE POMENI, DA SEM BUTAST.

CENA JE 25 EUR (VKLJUČUJOČ POŠTNINO)

NAROČITE SE LAHKO NA JOKER@JOKER.SI!

DOLPOTEGLJIVO POLETJE

Namesto da bi namakala znucana zapestja in skrivenčene prste v hladni Mediteran, se Sneti & Misfit prebijeta skozi grozd svežih iger, ki jih ob manku škatelnih naslovov za bakšiš nudijo na Xbox Live Arcade in v Playstation Storu.

V časih ne spusti vročina, še pogosteje ne nehajo kuriti založniki. Svojčas je bilo poletje čas oddiha od špilov, zdaj pa razni Starcrafti 2 izhajajo julija, za božjo voljo. In čeprav je trenutni izbor fizično otipljivih iger na ploščkih kljub vsemu dodobra manjši, kot bo v jesensko-božičnem plazu, nas nesramneži rajcajo z dolpotegljivimi digitalnimi izdelki za 10 do 15 evrov v internetnih trgovinah. Microsoft že nekaj časa prav nalašč fura Summer of Arcade, kjer izdaja vse hujše in znamenitejše reči – lani izvrstna Trials HD (J194, 90) ter Shadow Complex (J194, 90) in predlani legendarni Braid (J182, 91). Tudi letos je tu bogato arkadno poletje, v okviru katerega si je xbox 360 za 18. avgust, mesec pred konkurentoma, zagotovil novo larovščino Tomb Raider and the Guardian of Light. Sony je z robo za PS3 manj podjeten, a tudi v Playstaton Storu se kaj najde, medtem ko je wii obstranski, kot smo vajeni. Pregled? Evo.

DEATHSPANK

Hothead Games / EA za PS3 in xbox 360

Če si igral prvi ali drugi Monkey Island in si si zapomnil, da je pri obeh legendarnih avanturah sodeloval možak po imenu Ron Gilbert, boš ob njegovem Deathspanku dobil krepak občutek že videnega. Ne zaradi zvrsti, kajti tale špilič za 15 evrov ni pustolovščina, marveč tretjeosebna sekljaška frpjka. A igranja se drži podoben ležeren, humoren občutek, grafika je slično risankasto barvita, med kolinjenjem zlobnih očesnih zrkel (ne, res!) pa čvekaš z ljudmi ter občasno uporabiš kak predmet iz inventarja na pravem mestu. Oziroma združiš reči v nahrbtniku, denimo rdečo barvo z demonskimi rogovi, da dobiš komunistično roževino. Nadalje naletiš na Stanu podobnega vandrajočega trgovca in na živali, s katerimi se zgovarjaš po Guybrushevo, medtem ko so kakovostno govorjene enovrstičnice vseh prisotnih nezgrešljivo monkeyjaste s pridihom Korgotha iz Barbarie.

Le da je šlo Gilbertu v vseh teh letih na slabše, saj ne manjka pederskih, sralnih in porivaških dovtipov. Glavni negativec je toplovodar s kodrčki, ki žvrgoli opero in bi se rad dokopal do mednožnega jermena našega heroja ... več nalog se osredotoča na pridobivanje dreka (na meniju so zmajsko, demonsko in samorogovsko, pri čemer se slednji bojda userjejo trikrat na leto, fukajo pa petkrat vsak dan) ... in poklal boš jate živčnih kur, ki jim boš za nameček vzel ustnice. So pa tudi inteligentnejši vici, saj srečaš orka, ki se jima službovanje v World of Warcraft ni obneslo. Po 10. levelu je bilo vse isto in poln kufer sta imela tega, da sta morala craftati lastne iteme.

Jaz se takim rečem smejim. Če se ti ne, obstaja veliko možnosti, da Deathspank ni zate. Špil je prešeren izliv obešenjaškega humorja, ki največkrat ni posebej usmerjen, a mu vobče uspe zabavati. V primeru, da ga ne skapiraš, si ob vsaj polovico izkušnje. Želel bi si sicer bolj konkretne zgodbe, ki se konča z zoprno epizodičnim viscem, in več parodične zafrkancije. A glede na resnobnost današnjih špilov sem vesel, da sem se pri enem spet sproščeno nasmejal. Moraš pa biti v tistem stanju misli, kjer se ob cimrovem prdcu krohotaš, namesto da bi si z naparfumiranim robčkom zatiskal depilirani nosnici.

To v Deathspanku počne samo glavar pošastkov v glavni utrdbi, do katere se bo naš napol idiotski, napol premeteni in več kot napol sprevrženi junak prebil z opravljanjem osrednjih ter stranskih nalog. Te so po vrsti narejene na isto vižo 'tam pobij to, 'prinesi ono' in 'vtakni ga v prvo z mahom obloženo drevesno duplino na poti'. Vsaj dvoje od tega je res, igranje pa je fino tekoče. Z gobico tečeš in s štirimi prednjimi gumbi na ploščku vihtiš orožja, ki jih nanje po želji pripneš. To običajno pomeni brzinski samostrel z neskončno izstrelki, meč in kako sneto sekirco. Križec je namenjen predmetom, kot so napitki, tu sta še blok in menjavanje tarč. Poklicev ni, saj je Deathspank punca za vse (okej, on BI HOTEL biti punca za VSE, a ga je narava naredila za moškega). Tako lahko v roko vzame karkoli ostrega, našpičene-



Junak je majhen, a bojevanje ni tako tehnično, da bi bilo treba biti natančen pri udarcih in odbojih. Rdeča črta je energija, modra izkušnje.



Vegasti grafični slog spomni tako na Monkey Island kot na Day of the Tentacle. Slednji je še ena avantura, pri kateri je Gilbert sodeloval.

ga ali magičnega. Čarovnije ne črpajo mane, saj jih izvajaš tako, da v roko vzameš krogle in toteme, ki imajo omejeno količino uporab. Z njimi ustvariš skeletonske pomagače, se narediš neranljivega ali z neba prikličeš ognjene krogle. No, heroj se najbolje obnese, ko udarja in strelja. Nasprotnikov je hvalevredno pisana menažerija, od orkov, goblinov in škratov prek zombakljev, duhov in gorečih lobanj do bolj nenavadnih oblik. Niso pa niti pametni, niti posebej nevarni. Postaviš se v krog njihove pozornosti, da navalijo nadte, in jih obsipavaš s puščicami. Ko se približajo, jo odkuriš in ponoviš vajo ali pa začneš mahati s sabljo in vmes ležerno blokiraš robotske napade. Igro bi lahko tako označil za malce naprednejšo diablovščino. Z ubijanjem nabiraš izkušnje, ki ob prehodu na naslednji nivo zvišajo osnovne statistike in ponudijo okrepitev tepeža, strela, hitrosti premikanja, blokade ter nošnje opreme. Ker sčasoma odkleneš vse, izbira razvojne poti ne igra vloge, kar se vklaplja v splošno popreproščenost.



Odžebrane pogovore je mogoče preskakovati, kar pohitri tempo. Itak špil ni nobena umetnost, marveč instantna akcijadnica za hitro zaužitje.

Sovražniki so izrisani in animirani skrivenčeno, pri čemer stil Penny Arcada ne preseneča, saj so avtorji Hothead Games prej naredili Precipice of Darkness. Žal pa grafični stil ni edina neresnost. Akcija sicer ni problematična, med drugim zaradi nekaznovanja za smrt in številnih teleportirnih točk za skakanje po deželi. Toda ker je Deathspank kar dolga igra, ki ima kakih sedem ur dolgo glavno nit in ducate stranskih zadolžitev, se klavski model upeha. Dogajanja ne razgibajo ponavljajoče se misije, maloštevilni obnašalni vzorci tolovajev in kilavi, ohrno odmerjeni šefi. Naprej te zato vlečejo humorni srednjeveški svet, ločen na tematska področja (gozd, rudnik, vasice), kosmati vici, odbite osebe, pustolovski elementi in klasična frpjska odvisnost, ki te žene, da narediš le še ta kvest. Simpatičen štart epizodnice za preganjanje dolgčasa in izvabljanje nasmehov, torej, ki pa ima dovolj prostora za razvoj. **71** (sn)

NEOGEO BATTLE COLISEUM

SNK Playmore za xbox 360

Tole je predelava staromodne dva na dva, od strani gledane pretepačine z avtomatov, ki je za razliko od inačice za PS2 izvedena z odliko. Nalagalni časi, ki so na štacjonu ubijali voljo do življenja, so tu povsem odpravljeni in celo prekašajo original. Videz je nevsiljivo prirejen širokozaslonskemu načinu, poligonska 3D-ozadja in borci se dičijo s pokloni franšizam z neo gea in celo starikavi sprajti so v HD. Pošteno.

Za preštevanje reber je na izbiro kar štirideset borcev iz SNKjevih serij, od bolj znanih, kot so Haohmaru (Samurai Shodown), Iori Yagami (King Of Fighters) in Geese Howard (Fatal Fury), do obskurnih, kot sta Kisarah (Aggressors of Dark Kombat) ter Cyber Woo (King of The Monsters). Še Marco iz Metal Sluga najde mesto v tej silni mišungi, kjer ni nič čudnega, če se na eni strani najde pobesnel samuraj s katano, na drugi pa marsovček z lasersko pištolo.



Kljub grafični prenovi so liki dosti bolj kvadratkasti kot v BlazBlue in SSF2THDR. Toda nizkoločljivi original prekašajo z levo roko.

Borci uporabljajo SNKjevsko standardne štiri osnovne udarce (šibka in močna roka, šibka in močna noga) s posebnim petim gumbom za menjavo med partnerjema (tag). Prijem menjavanja likov med tepežkanjem ni nov, saj je pobran iz Capcomovih fajterščin 'Vs', je pa dobrodošel, saj je korektno izveden. Z uporabo posebnih potez, kot je recimo četrtkrog od dol do naprej + gumb, izvajamo specialke in superce. Tempo ni tako hiter in kaotičen kot v sorodnem Marvel vs. Capcom 2, dočim kombinacije redko presežejo deset udarcev. Vendar je taktične globine definitivno zadosti. V rokavu imamo dosti trikov za prelisičenje nasprotnika, med njimi taktični korak, ki nam za košček superce nudi neranljivost med približevanjem nasprotniku ... zadajanje bolečin na tleh ležečim pugilistom, če se ti niso hitro pobrali ... in letečo menjava partnerjev med blokiranjem na rovaš super metra.



Yuki je poleg Ai in Goodmana narejen posebej za ta špil. Njihove specialke črpajo navdih iz preteklih iger za neo geo in tega hardvera.

Osnova je zdrava in če ste opremljeni s kvalitetnim stickom, ste že skoraj na konju. Cena pri 10 evrih iliti 800 MSjevih točkah tudi ni visoka. Problem je v iskanju folka, saj zadnje čase vsi nažigajo Super SF4, zato ni ne otipljivih, ne spletnih tekmecev za Coliseum. Spletna koda je sicer v redu, a to ne pomaga dosti, ko je najbližji igralec nekje v ZDA ali Japanu. Saj ne, da špil nima zgodbovnega in preživetvenega načina proti umetni pameti. Ampak ta je bodisi nesposobna, bodisi goljufiva, in če prej ne, boste znoreli, ko boste prišli do enega od sirastih šefov. Če imate soseda, brata, mamo ali psa, ki je tako kot vi navdušenec nad SNKjevimi pretepačinami, pa ste pri drugem odstavku itak nehali brati in zdaj doživljate nirvano. Namu amida butsu! **75** (mf)



Cenenost šefov je neverjetna, saj se energija čisto vsem obnavlja samodejno in hitro. Tudi med prejetimi večdelnimi udarci (multihiti)!

PUZZLE QUEST 2

Infinite Interactive / D3 Publisher za xbox 360, PC in DS

Nerad uporabljam besedo fenomen, ampak Puzzle Quest (Joker 172, 88) je mejil nanj. Ta ceneni špilček je združil bejeweledasto miselnico z lahkotno frpjko in ti pogoltnil življenje. Enostavno NUJNO je bilo treba zaklati še enega pošastka v srednjeveško-fantazijski deželi, zlevelati lik in počvekati v krčmi. Da si to počel s postavljanjem diamantkov v vrsto, ni bil problem, kajti abstraktnosti ni bilo težko razumeti. Delo je zamrlo. Lačni otroci so vekali. Potrebne žene so vlekle vrtnarje za gate. Folk pa je igral, igral, igral – na računalnikih, konzolah, telefonih.

Bo življenje zdaj, ko je prišla dvojka, spet obstalo? Ali pa bo nekvaliteta taka kot pri kvazi nadaljevanjih Puzzle Quest: Galactrix, Puzzle Kingdoms in Puzzle Chronicles? Odgovor: ne prvo, ne drugo. Puzzle Quest 2 je simpatičen sekvel, ki je sposoben požreti celotne počitnice, a legendarnosti prvenca ne doseže.

Za to je deloma odgovorna že okolica, kajti namesto na širne poljane te postavijo v velik zaklet tempelj. Dogajanje opazuješ iz nagnjene perspektive, pri čemer kamere ne moreš sukati. Tudi lika ne vodiš direktno, marveč le izbereš eno od vročih točk v prostoru in junak se k njej napoti samodejno. To so lahko osebe, od katerih dobiš kvest, vrata, skrinje, lojtre ali nasprotniki. Ti stojijo v pro-



Na plošči zdaj ni več zlatnikov, temveč jih pokasiraš po boju. Ni pa to kaka velika razlika. Itak je roba, ki je naprodaj, precej apnasta.

storu in se ni nujno vedno spopasti z njimi, razen če so ti napoti. Ali pa se lotiš čisto vsakega, s čimer dobivaš ekstra izkušnje za lik in si nabereš mnogo dobrot iz skrinj, ki jih varujejo.
Pot skozi igro je navzlic pošteni količini stranskih nalog opazno bolj linearna kot v Puzzle Questu 1. To bo enim dogajalo, saj je manj blodnje in tepeža kar tako, drugim ne. Zase lahko rečem, da mi ni bilo najbolj povšeči, saj sem cenil nepremočrtnost, vandranje, dobivanje jezdnih živali, obleganja in craftanje. Je pa res, da vse to do neke mere nadomestijo podigre za odpiranje vrat, odstranjevanje pasti in brskanje po sobanah. Vsaka je ubrana na svojo vižo, recimo da moraš pred iztekom potez označiti neko količino polj ali skupaj dati zadosti ikon z vratmi. Tako lahko PQ2 postane domala enako obsesiven kot enica.



Sprehajaš se po sobanah, kjer te čakajo goblini, orki, volcje in podobne tečnobe. Dežela v enici je bila bolj odprta in vzdušna.

Zanimivo je, da je prizorišče videzno močno drugačno, saj se je grafični slog našel v barvitem risankastem zahodnjaštvu. Bitja so predstavljena z velikimi slikami po zgledu Dungeons & Dragons. Od široko razprtih volčjih čeljusti prši kužna slina, orki imajo zobe na jako neprimernih mestih in nekromanti malodane smrdijo z ekrana. Tudi sobe v templju so lično namalane, škoda le, da se preveč ponavljajo.



V ruzaku se ti nabere čuda predmetov, med drugim surovin, a craftanja ni. Igra je najprej izšla za DS in xbox, 12. avgusta pa za PC (Steam, 16 EUR).

Najbolj ga PQ2 polomi v obračunih, kjer bi si želel več napredka in novosti. Boji se vnovič odvijajo na mreži 8 x 8 polj, po katerih so razporejeni simboli. Na levi je tvoj lik, na desni nasprotnikov. Oba imata življenjske točke, v rokah orožje, ščit in/ali kako posebnost, na sebi opremo (oklep, škornji, čelada, obesek) ter ob boku knjigo s petimi magijami, ki jih nastavljaš med spopadi. Vsaka coprnija zahteva določeno količino mane te ali one vrste. Dobiš jo tako, da na igralnem polju postaviš v vodoravno ali navpično vrsto vsaj tri enake farbovite simbole. Te premikaš za eno polje v katerokoli smer in dokler kombinacija ni prava, svoje poteze, za katero imaš sicer neskončno časa, ne moreš zaključiti. Ko ti uspe eliminirati vsaj tri kose, je na vrsti tolovaj, nato spet ti in tako dalje. Poleg vijoličnih, rumenih, zelenih, modrih in rdečih ploščic so na tabli še rokavice in lobanje. Prve dajejo akcijske točke za uporabo orožij, druge pa neposredno poškodujejo capina. Izginule simbole nadomestijo novi, ki naključno priletijo od zgoraj. Tako sproti nabiraš čarobno ali fizično energijo, ki jo nato bolj ali manj taktično pretapljaš v napade in obrambo.
Velikih razlik glede na prvenec ni, saj še največ prinese večje bojno polje pri določenih sovražnikih. Na začetku spet izbereš lik iz štirih poklicev (ašašin, templjar, inkvizitor, barbar), a službe niso bistveno bolj samosvoje. Zalega je tolkiensko orčja, goblinska in okostnjaška (v enici so bile gnusobe raznolikejše, bolj izvirne) ter ni velik izziv niti na najvišji težavnosti, saj ji umetni možgani ne delujejo najbolje. Je malo bolj življenjska, toda če dvigneš zahtevnost, imajo zgolj več sreče s tem, kaj prileti na ploščo. Razočaranje so šefi, ki jih ni malo, a so zvečine le mutantske izvedenke navadnežev brez posebnosti. Namenoma klišejska zgodba je pa itak kozmetična, pri čemer se zdaj jemlje resno, huh.
Tudi zato se začne PQ2 vleči, zlasti če ga igraš veliko naenkrat. Ker ga je za več kot petnajst ur, čmokotne v rutino odpiranja vrat, tipskih prinesi-mi & ubij-ga kvestov ter mlatenja, v katerem uporabljaš ene in iste prijeme in nisi kaj dosti ogrožen. Je pa stara magija prisotna, tako da boš 15 evrov (1200 točk) solidno naložil, če si bil zaljubljen v enico in si bolj avtomatno vztrajne sorte. **70** (sn)

LIMBO

Playdead za xbox 360.

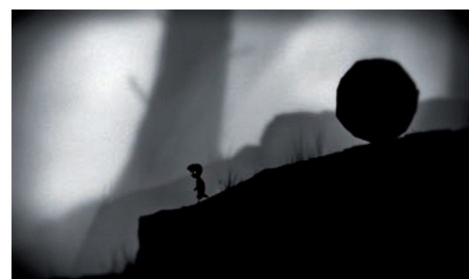
Rdeča kapica pravi, da je v gozdu nevarno. Še več pa bi znal reči deček, ki se v miselni ploščadnici Limbo zbudi sredi črnega lesa. Takega iz more, ne iz pravljice. Za njim ni nič, pred njim hladna tema, predirna tišina in zadušena svetloba, ki se stežka prebija skozi vejevje daleč zgoraj. Preteč, tesnoben kraj je to, nevaren za sestro, ki jo fantolin išče. Še bolj je efektiven, ker je viden samo od strani in je ves predstavljen v monokromatski grafiki brez ene same barve. Celo naš junaček je le silhueta, ki ji življenje dajeta odlična animacija gibov in dvoje bleščečih očes.
Limbo bi zlahka razstavili v galeriji kot umetnino. Od prve sekunde naprej bi lahko vzdušje rezal z nožem, tako učinkovit, edinstven in spreten je ples svetlobe in senc. Vsa okolica je narejena iz nejasnih obrisov, ki jih prepoznaš kot drevesa, travo, vodo, zaboje, ploščadi in tramove. Kasneje, ko se gozd umakne parnim strojem, tekočim trakovom, žagam in orjaškim železnim kolesom, ni nič drugače. A ravno ta nedoločljivost igri daje osebnost in jo dela tako učinkovito ter strašljivo. Ničesar direktno srhljivega ali grozljivega ne srečaš, nič ti zobato ne rjovi v glavo, čreva ne eksplodirajo čez zaslon. Toda ko ob drevesu uzreš dolgo koščeno tipalko tihega predatorja in v paralaksnem ozadju opaziš bingljajoče truplo, ti koža zagomazi bolj kot v najbolj spoliranem hororju. K temu veliko prispeva minimalistični zvok s perfektno narejenimi in odmerjenimi učinki, ki ne potrebuje glasbe. To je drug svet, a hkrati naš, kot bi slednjega preslikali skozi zamazano steklo. Deček, ki je v njem ujet in se trudi najti ljubljeno osebo, pa smo mi.



Če se žage dotaknejo telesa, ga razcefrajo. Pri tem ni krvošprica, toda razdrapana silhueta je celo srhljivejša, kot če bi bušnil gejzir škrlatine.



Na levi sem sprožil dež, da je voda stekla po polomljenem žlebu. Ko sem se obesil nanj, sem vodo stočil v bazenček. Kaj pa zdaj? Hmmm, tram …



Na odročnih mestih v igri je dvajset bleščečih jajčkov, ki delujejo kot solidno tajne skrivnosti. Odkritje nekaterih ti da achievement.

Smo živi? Smo mrtvi? Oboje. Limbo je pet, šest ur ploščadnega skakanja in reševanja ugank, zlasti pa nenehnega umiranja. Brez smrti ni napredka. Tečeš po gozdnih tleh in CAP!!!!, zdrobi te komaj vidna medvedja past. Padeš v vodo in utoneš. Strmoglaviš s pretirane višine in se zlomiš kot trhla veja. Mitralješko te prestrelijo, zmečkajo, prebodejo s strelicami, razrežejo, elektrokutirajo, nabodejo. Neodvisni danski avtorji Playdead so upravičili svoje ime. A srečoma so bili tako pametni, da niso zamorili z omejitvami količine življenj in nespretno razporejenimi nadaljevalnimi točkami. Umreš lahko neskončnokrat, čekpoint pa je običajno tik pred kočljivim mestom. Zgledno.
Za uspeh je treba biti pazljiv in natančen pri skokih. Še bolj pa je nujna bistra glava. Vse, kar imaš na voljo za manipulacijo okolice, so hoja, tek, skok in vlečenje ter potiskanje predmetov, kot so škatle in trami. Spočetka so puzle enostavne, denimo potisni zaboj pod vrv, da jo doseželš. Zlagoma pa postanejo kompleksnejše. Treba je pravilno tempirati hojo čez stikala, premikati objekte po tračnicah, zaporedoma klicati dvigala in loviti svetlobo, ki črva na tvoji glavi prisili, da zamenjata smer. Krona početja sta obračanje celotnega zaslona in manipulacija gravitacije s stikali. Tu glavo dvigne solidni fizikalni pogon in Limbo se spogleda s Portalom ter VVVVVV. Navdihov za igranje je še več, največji je bržda kultni Another World.

Čeprav si po rešeni uganki naprej vesel, pa Limbu zasnova tisočerih crkotov škodi. Marsikje bi se bolje počutil, če bi ne poginil ob najmanjši napaki, milimetrsko narobe odmerjenem skoku ali enostavno zato, ker skušaš odkriti, kako past deluje. Davek terja tudi nenehna turobnost in zaradi obojega skupaj je težko igrati več kot pol ure, ne da bi te igra čisto zamorila. In naposled uganke niso vrhunsko bistre ali nikjer videne. Na splošno so dobre, nekatere so odlične, a to ni konkurenca globljemu, raznolikejšemu Braidu, niti širni Aquariji, Cave Storyju in podobnim klasikam. Na koncu imaš prav tako občutek, da si uzrl le del celote, saj je količina pristopov ter mehanik dokaj omejena, tako da je izdelek rahlo enoličen.
Res pa je, da si na XBLA odštel ne pretiranih 15 evrov (1200 točk) in da igra to ceno upraviči že s fantastičnim vdušjem. Ni dosti neodvisnic in manjših naslovov, ki bi se lahko postavili z nazivom 'izkušnja'. Limbo to gotovo je. **81** (sn)

Hydro Thunder Hurricane

Vector Unit / Microsoft za xbox 360

Arkadne dirkalnice, ki nas postavijo za krmilo vodoplovnega sredstva, lahko preštejemo na prste ene roke. Mizarjeve. Kolikšna bo torej fešta z novim Hydro Thunderjem, ki ga na XBLA tržijo za 15 evrov in ni le rimejk enajst let starega avtomata, temveč polnopravno nadaljevanje?
Kot v originalu starošolsko arkadno tiščimo gas in se v pogledu od zadaj preganjamo po fantazijskih progah. Voda nas vleče in meče v vse smeri, mi pa se trudimo, da ne bi pristali v steni in da bi pobrali čimveč kanistrov. Ti nam filajo turbo meter, ki na skakalnicah omogoči visoke izlete skozi zrak, in večajo hitrost. Cilj je kajpak dobra uvrstitev, saj za prva tri mesta dobimo denarce, s katerimi odklepamo nove steze in čolniče.



Vožnja v nasprotnikovem zavetrju je zelo dober način pospeševanja. Če pri tem uporabimo še turbo, hitrost našega vozila seže pošteno nad povprečje.

V tem klasičnem okviru so na voljo tri kategorije gliserjev, ki ustrezajo zahtevnosti upravljanja, od najlažje do izvedenske. Popeljemo jih po osmih farbovitih, raznolikih prizoriščih, kjer se vedno nekaj dogaja, od alienskega sveta prek proge z nordijskim božanstvom, ki s kladivom tolče po vodi, do letala, ki vzleta nad nami. Škoda, da so lokacije na trenutke nekam prazne, kajti dosti je bledih, poenostavljenih sekcij, kjer se ponavlja ena in ista tekstura. Prav tako občutek hitrosti ne ustreza vedno podatku na števcu, medtem ko je fizika čudna, saj se ti zdi, da plavaš na žolci, ne na H2O. Prastari Wave Race za N64 je te elemente nudil na bolj prepričljiv in vzburjajoč način. Sploh njegovo odlično nadaljevanje Blue Storm, ki ostaja zgled pojanja po vodi.
Se pa steze spreminjajo iz kroga v krog in so precej domišljene. Vsebujejo številne bližnjice, skrivne dele in imajo dobro postavljene pospeševalne bonuse. Hkrati so širše, kot je v dirkačinah običajno, tako da imamo več občutka svobode. Vpletene so v tri moduse: dirko proti računalniško vodenim nasprotnikom, časovne izzive, kjer moramo z izbrano sorto čolniča voziti skozi obroče (tu spoznamo mnoge bližnjice in splošni dizajn prizorišč) ter ogibanje eksplozivnim sodom, ki nas ob dotiku razstavijo na prafaktorje. Turnirji pa so mešanica omenjenih pristopov.



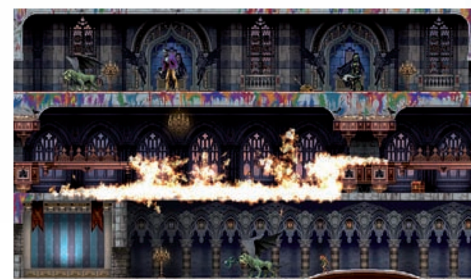
Svoboda, ki jo je v ustvarjanje špila prinesel arkadni pristop, je dobro vidna. Obisk pri ETju doma je le vrh ledene gore odpuljenih idej.

Hydro Thunderja gotovo ne morem počez hvaliti. Vendar je dovolj hiter, raznolik in zabaven, da se z njim ukvarjaš kljub napakam. Dirke so zaradi preprivanja in sprememb gladine napete, najsi tekmujemo s še kar sposobno umetno pametjo ali z ljudmi. Za en xbox lahko sedejo štirje osebki, ki se pomerijo na razdeljenem zaslonu, gladkost pa ne dela težav. Sami ali s prijatelji na kavču se lahko odpravimo tudi na internet. Smo pa v obeh primerih omejeni na navaden boj za prva mesta brez kakih naprednejših modusov. Posamezne steze in načini imajo spletne lestvice, dočim so lokacije posejane s skritimi ikonami, ki odklepajo kožice za priljubljene lomilce valov. Če bomo hoteli odkleniti vse dosežke, ki jih Grom ponuja, se bomo pošteno nagarali. Škoda le, da niso še bolj zloščili solidne igralne osnove. Morda znova čez enajst let? **72** (mf)

Castlevania: Harmony of Despair

Konami za xbox 360

Harmonija bo vnesla nemir med ljubitelje dvorazsežnih ploščadarskih Castlevanij. Ti se v grobem delijo na dve sorti: tiste, ki serijo čislajo, odkar se je pred trinajstimi leti nelinearno sparila z Metroidom, in one, ki jim je ljubši starošolski, predmetroidvanijski pristop, kjer je šlo za bolj linearne sekljaške ploščade z dosti manj poudarka na raziskovanju.
Nova 'Vania za 15 evrov (1200 Microsoftovih točk) servira jerbas preverjenega recepta in nekaj novih pristopov. Tematska zasnova je spletena iz kopice preteklih naslovov, od Symphony of the Night do Order of Ecclesia. Na izbiro so liki Alucard, Soma Cruz, Jonathan Morris, Charlotte Aulin in Shanoa, poznavalci pa bodo hitro ugotovili, da se igrajo podobno kot izvirniki. Vsi imajo na voljo dvojni skok, spodrs in primarni ter sekundarni napad. Slednji prinaša največ razlik, saj je klasično nadgrajevanje omejeno na bildanje moči udarcev in orožja, ne več našega lika ter njegovih sposobnosti. Statistiko si izboljšujemo tudi s pobiranjem stvari za uničenimi kreaturami in odpiranjem zabojev. Oboje navrže naključne kose opreme, ki pride prav, a borbenih lastnosti ne spremeni drastično. Poudarek zato ostaja na ofenzivi in izmikanju batinam, kar počnemo v pogledu od strani med gnečo kvadratkastih gibljivih sličic.



Uradna okrajšava za novo 'Vanio je Castlevania HD. To ni naključje, saj kamera pri oddaljevanju pokaže gromozansko količino detajlov na zaslonu.

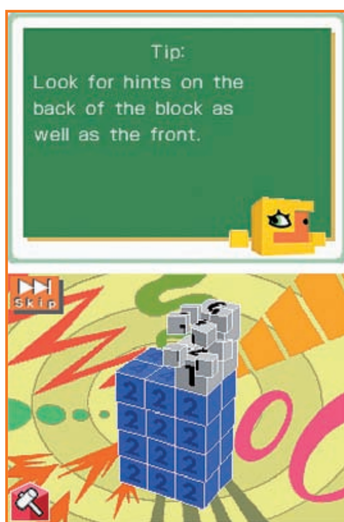
Špil servira šest 'poglavij', vsako je graščina zase in hkrati poklon eni od scen iz predhodnic, osrednji cilj pa je uničiti glavarja. Ti so reciklirani iz prejšnjih metroidvanijskih naslovov, tako kot navadni sovražniki – klasični repertoar okostnjakov, vitezov in bolhačev, ki bi bil lahko obsežnejši. Sprva so kolovodje nemogoče težki, a se jih kmalu navadimo in jim pokažemo, kdo je šef, he he. Stopnje so izvirne, prostrane in dokaj nelinearne. Šele ko poznamo najbolj ekonomično pot, do generala pridemo v manj kot desetih minutah. Naštudirati pot je skorajda nujno, saj imamo le eno življenje in ko ga izgubimo, se znajdemo na samem začetku nivoja. Sovražniki niso nič kaj prizanesljivi, tako da je boj spodobno napet, medtem ko v inventar ne moremo stlačiti kupa dobrot za obnavljanje energije. Srečoma raziskovanje prizorišč ni pretežko, saj hitro zgruntamo, katero stikalo moramo premakniti za izhod iz zagate, vračanja pa skoraj ni.
Namesto klasične samodejne karte so tu štirje pogledi na dogajanje, med njimi tak, ki pokaže ves nivo naenkrat. Na njem vidimo lokacije skrinj, šefa, sovragov in ostalih igralcev. Huh, multiplayer?! Da, Harmony of Despair poleg samotarstva in puščavniškega preživetvenega načina vsebuje sodelovalno večigralstvo za dva do šest ljudi. Škoda, da le po spletu in ne na razdeljenem zaslonu. Prebijanje skozi nivoje je v družbi VELIKO lažje, saj se lahko padli borci oživljajo. A ne nasedajte govoricam, da je igra obvezno namenjena taki izkušnji. To je le bonbonček. Vse pomembne stvari lahko postorimo čisto sami in šele za težavnostno stopnjo hard pride res prav pomoč sotrpinov. Ta je mimogrede premočna, saj se igranje na običajni zahtevnosti hitro sprevrže v masaker ubogega Drakule. Frišna Castlevania se igra kot star original z vso ancientno zajebanostjo vred, pri čemer ne razočara. No, razen metroidvanijskih čistunov. **79** (mf)



Tale pajkasti šef je eden bolj zajebanih. Če bi ga radi porazili, mu moramo med drugim z zaboji preprečiti dostop do krst.

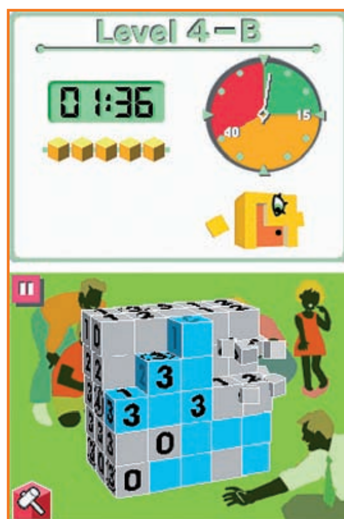
PICROSS 3D

Kocka kocka kockica. Eno pobarvam, drugo razbijem. In končno se podobica prikaže pred mano v vsej svoji lepoti. Kako enostavno – in kako hkrati možgane parajoče!
Picross ali po slovensko gobelin je dokaj znana miselna igra, ki se je pri nas pojavila nekako hkrati s sudokuji. Cilj uganke je zapolniti mrežo kvadratkov na podlagi namigov, ki so zapisani ob robu. Stvar ima pravzaprav veliko skupnega s pixel artom, le da je treba bolj napreči možgančke. Ko sem slišal, da namerava Nintendo predstaviti trirazsežno različico te uganke, mi najprej ni bilo čisto jasno, kako bodo k zadevi pristopili. A moji dvomi so se razpršili v trenutku, ko sem reč dobil v roke.



Z uvajalnimi malogami so skorajda pretiravali. Tako podrobno in počasi mi igralne mehanike ni razodeval še noben naslov.

Srž je še vedno dobro staro štetje kvadratkov (v tem primeru kock), barvanje tistih, ki brez dvoma nastopajo v končni rešitvi, in brisanje odvečnih. Povsem drugače pa je z namigi. Ti so namreč napisani neposredno na kockicah, ki sestavljajo blok. Številka pove, koliko kock v vrsti je v končni rešitvi. Če je okoli nje krogec, pomeni, da so kocke v dveh skupinah, medtem ko kvadratek nakazuje tri ali celo več skupin, med katerimi je vsaj en prazen prostor. Sliši se bolj zapleteno, kot je v resnici. Iz običajnih gobelinov smo namreč vajeni, da natanko vemo, koliko kvadratkov mora tičati skupaj. A ti kmalu postane jasno, da bi bila drugače naloga preveč enostavna. S tem, ko klešemo kockice iz bloka, postajajo rešitve vrstic vse bolj očitne, dokler se na zaslonu ne pokaže srčkana trirazsežna podobica, ki neustavljivo spominja na kreacijo iz legic.
Igra se trudi, da bi ti preskok v tretjo dimenzijo karseda olajšala. Uvajalne naloge te seznanijo z edinima orodjema, čopičem in kladivom, prvi primeri pa so



Zeleni del ure kaže, koliko časa imate, da rešite nalogo za dodatno zvezdico. Za drugo mora pet kock na levi ostati nedotaknjenih.

neznosno enostavni. Kocke so zložene v le eno plast, torej pričneš kot z običajnim gobelinom. No, bati nič, hitro se število slojev poveča in opravka imaš s pravimi kvadri, pri katerih je treba razmišljati prostorsko. Pa ne samo to. Avtorji računajo, da znaš poleg sledenja namigom misliti z lastno glavo. Sploh na kasnejših zahtevnostnih stopnjah se moraš naučiti prepoznavati vzorce v namigih. Recimo ugotoviti, da je rešitev po neki osi simetrična, in posledično določene kocke klesati na pamet. Vendar nikoli, to moram poudariti, nikoli kar naključno, kajti zadaj je vedno skrita logika. Kar pa te navsezadnje le še bolj spodbudi in na svoj končni izdelek si potem upravičeno ponosen. Kaj pa kocke v notranjosti? Do njih prideš tako, da kvader navidezno razrežeš po širini ali globini in tako zagonetko rešuješ oblat za oblatom.
Razbijanje kockic na slepo se hitro konča s kaznijo in če jih zbereš pet, je tvojega poskusa konec. K sreči igra ne beleži, kolikokrat si katero od puzel zamočil, šteje le najboljši rezultat. To pa je dvorezen meč. Po nekaj neuspešnih poskusih lahko človek z dobro prostorsko predstavo (beri: jazst) reši uganko kar na pamet, ker ve, kaj mora ustvariti. No, napake se vseeno zgodijo pogosto,



Izdelane skulpture so v svoji robatosti prav simpatične. Kako malo je treba, da ljudje vidimo podobo. Kubizem, tokrat dobesedno :).

posebej ker je čas neizprosen. Če želiš doseči popoln rezultat, nagrajen s tremi zvezdicami, boš moral uganko rešiti brez napak in v zadanem časovnem intervalu, ki ni prav nič mil. Če se obiraš predolgo, adijo ena zvezdica, če kiksneš kockico, adijo druga. Zbrane zvezdice na vsakem nivoju odklenejo srebrno in zlato mozgalico, ki sta primerno težji. Vsaka od težavnostnih stopenj (z izjemo uvajalne) ima deset nivojev s po desetimi plus dvema ugankama, kar skupno število ponese na 360. Na vsakih nekaj nivojev pa si deležen še posebnega izziva: bodisi časovnega, kjer se razpoložljivi čas povečuje s številom razbitih kockic, bodisi graditeljskega, kjer sestavljaš večji model iz petih manjših ali kaj čisto tretjega. Mimogrede, na to, kaj se bo prikazalo, namiguje ozadje, ki potem rabi kot platno, na katerega se shranijo rešene naloge – po pet na vsako. Za hitro zabavo se kasneje v meniju pojavi možnost igranja naključne že rešene miselnice, ne umanjka pa niti urejevalnik lastnih blokcev in povezava z WFC, kjer lahko deliš svoje umotvore oziroma dolpotegneš nove.
Trirazsežni Picross je zadetek v polno, ki vleče s tistim znanim 'samo še eno stopnjo, pa grem spat', dokler se ne zaveš, da zunaj čivkajo ptički in se v hribih dela dan. Pa tako nič posebnega ni na pogled. **89** ***Quattro***

Nintendo ● DS

CARCASSONNE

Carcassonne je krasna namizna igra, ki je na xboxu 360 spretno preskočila v elektronsko okolje (Joker 171). Na jabolčkih je koncept nadgrajen s prenosnostjo in dotikabilnim nadzorom. Prsti so vsekakor kot nalašč za to živahno graditeljščino, ki po duhu spominja na domine.
V igri je 72 ploščic, na katerih so naslikani deli utrdb in cest. Do pet igralcev izmenoma vleče po eno in jih na igralno polje polaga tako, da se ujemajo z obstoječimi. Mestne sličice tvorijo naselbine, iz ovinkov in križišč zrastejo poti, dočim samostani težijo k varnemu gnezdenju med ostalimi krajinskimi elementi. Do točk prideš tako, da na aktualno ploščico namestiš podanika. Teh imaš spočetka sedem in ko je konstrukcija dokončana, se ti striček vrne v roko. Izjema so tisti, ki jih v vlogi kmetov pošlješ obdelovat zelenice. Ti ostanejo na mizi do konca igre, nakar prinašajo pike glede na velikost sestavljenih planjav. Pravila so jasna in lahko razumljiva, za začetnike pa poskrbi učna urica s prijetnim glasom posnetega učitelja. Nabor preostalih plošč je mogoče kadarkoli preveriti, v pomoč so tudi oznake, katera polja so še na voljo in katera bodo zaradi odsotnosti primernih koscev ostala nedograjena.
Vse skupaj podlagajo umirjeni zvoki lutnje, kar bi neuke zlahka zavedlo, da gre za dolgočasno in umirjeno kvačkanje. A čeprav igrati ni težko, je mojstrovanje rezervirano za izbrance. Strategij je ničkoliko, saj ne šteje le ljubosumno zidanje lastnega vrtička, ampak tudi, koliko si sposoben nasprotnike ovirati in jim hoditi v zelje. Tekmovalna strast se tako precej razgreje. Že umetnopametni nasprotniki so zanimivi in se po slogu igranja razlikujejo. Logika nekaterih je preprosta kot pasulj, spet drugi so polni trikov in obstajajo le, da ti pijejo kri. Po-



Podoba ploščic ni prostorsko nadgrajena kot na xboxu. Raje so se odločili za dvodimenzionalne sličice, enake onim iz namiznice.

leg računalniških umov je vdelan način solitaire, kjer po prirejenih pravilih zidaš samostojno in se trudiš ostati na čim manjši površini. A čeprav je za puščavnike dobro poskrbljeno, te igre zares nikomur ni treba žuliti samemu. Za druženje z živimi soigralci je več kot dovolj možnosti in ni izgovora, da jih ne bi izkoristil. Najpreprostejša oblika je podajanje iphona iz rok v roke, kar je kot nalašč za seznanjanje novincev. Presenečeni boste, kako hitro bodo zagrabili. Če se najde več jabolčkarjev z igro, lahko naprave povežejo prek bluetootha. Še korak dlje je spletno večigralstvo, ki špil okrona za nekaj najbolj privlačnega na iphonu. Lahko se dobiš s prijatelji ali užgeš partijo z naključnežem. Na partnerja le redko čakaš več kot minuto, špil pa se potrudi pariti podobno sposobne. Spletovanje je rangirano in prezgodnji izhod pomeni avtomatično zmago nasprotnika, zato pobegi niso pogosti. Za potezo imaš na voljo eno minuto, partija pa traja kake pol ure, ob čemer je s soigralcem mogoče tekstovno čvekati.
Carcassonne v svoji kuti skriva neizmeren nabor miselne zabave in privlačnega merjenja moči. Štirje evri so več kot poštena cena, čeprav poznavalcem ne bo ušlo, da so vključene le ploščice iz izvirne igre. Razširitve, ki jih je namiznica doživela cel kup, načrtujejo kasneje kot dokupljive dodatke. Dobro je tudi vedeti, da že delajo verzijo za ipad. Ob izidu jo bodo kupci iphonove dobili kot zastonjsko nadgradnjo, ostali pa bodo morali seči v žep po predvidoma deset evrov. **85** ***Navi***

The Coding Monkeys ●
iphone / ipod touch

DISGAEA: DARK HERO DAYS

Končno v omiljeni mesečnik dodajamo manjkajoči član niza Disgaea (prvi del J132, 81; tretji J186, 84), med rižofili enega najbolj priljubljenih taktičnih frpjev. Dobra novica je, da se s svojo dokaj starikavo podobo na prenosni drkalici počuti celo bolje kot v izvirni sobni obliki na PS2 izpred štirih let, ki so ji rekli Disgaea 2: Cursed Memories.

Tudi štorijalno je igra na nivoju serije. Odbiti liki, jako odštekan humor s (samo)parodiranjem vsevprek in kvalitetni dialogi redno izvabljajo nasmehe in salve krohota. Tokrat spremljamo prigode Adella, zadnjega človeka v svetu, kjer je nadvladar Zenon prebivalstvo spremenil v demone. Možic ima tega poln kufer, zato se odpravi peklenščku preštet roge. Z motorko. Kajpak se mu pridruži vrsta drugotnih likov, med drugimi leteči shizofreni žabon in kup oseb iz predhodnice. K vzdušju veliko doprinorejo všečen animejski dizajn, odličen govor (na PSPju za truiste na voljo tudi v japonskem izvirniku) in gusarske nindže. Vseskozi je prisotna tema družine, ki kljub zavitosti v smešnost ponudi nekaj materiala za premišljanje.

Če v žanru nisi hudo izkušen, boš večino mozganja posvetil učenju mnoštva mehanik, ki tvorijo enega kompleksnejših igralnih sistemov. Čas izven boja preživiš v Adellovi vasici, ki rabi kot odskočna deska za misije, nakupovanje in drugo. V zameno za goldinarje se lahko pozdraviš in kupiš novo opremo ali, samo na PSPju!, pesmice, ki si jih nato po mili volji predvajaš. Izstopa tako imenovani Temačni zbor, skozi katerega ustvarjaš nove like ali obstoječe vrneš na prvo stopnjo, pri čemer deloma obdržijo statistike. Takisto fehtaš za boljšo opremo v štacuni, višaš ter nižaš težavnost in beračiš za vojaška sredstva. Poklicev je ogromno, možnosti razvoja takisto, dodatno globino pa prispeva skupek naključno generiranih temnic znotraj vsakega kosa opreme. S tem, ko se prebijaš skoznje, se predmet okrepi. Nič novega za serijo Disgaea, a vseeno kul.

To pride zelo prav pri tepežu. Ko v vaškem meniju izbereš misijo, greš na polje, kjer se odvije potezni boj. Za razliko od večine predstavnic žanra najprej nanizaš ukaze vsej druščini in jih nato poljubno izvajaš. Šele ko se zvrstijo vsi, so na potezi sovražniki. Pot do zmage si zagotoviš z izkoriščanjem prednosti poklicev in pametnim razporejanjem po kvadratkih, na katere je polje razdeljeno. Vsako orožje ima drugačen način napadanja: z golimi pestmi podležе prestaviš, s kopjem dosežeš dlje ter diagonalno, sekira tala krožne udarce, tu so loki in pištole. Za nameček se drastično razlikujejo posebni napadi, ki stanejo mano, bi pa bilo lepo, če bi jih bilo več. Zlasti je učinkovito postavljanje zaveznikov drug poleg drugega, s čimer izvajaš kombinacijske napade. Tako sovražne kot svoje like lahko dvigaš in lučaš naokoli, kar je zaradi višinsko razgibanega terena večkrat nuja. Boje takisto zaznamujejo geo simboli. Te premakneš na določena mesta, nakar likom spreminjajo statistike, počnejo lumparije in znajo bitke spremeniti v miselni oreh.

Omeniti pa velja, da je umetna pamet podedovala kikse iz predhodnice. Poraz večinoma doživiš zaradi (pre)velikih razmikov v nivojih sovragov, kar te prisili v tlačanjenje. Na srečo je to precej neboleče zavoljo misij, ob katerih imaš občutek, da so tu prav v ta namen. Tudi kamera zna povzročati sive lase, saj rada skriva enote za zidovi in zakriva dogajanje. Izometrični pogled lahko sicer vrtiš in oddaljuješ, kar pa ne odpravi težav. Škoda, da tepež kljub globini dopušča preprostost in da zna biti neuravnotežen, medtem ko gre pod črto za predelavo štiri leta stare igre. A kljub temu serija ostaja v vrhu žanra in Dark Hero Days se splača preveriti, če se ti napisano zdi slastno in ti leži tokijski humor. Fani izvirnika s playstatopna 2 pa bodo našli novosti v dodanih poglavjih in dolpotegih. **79** ***Kavbojc***

Koei ● PSP



● **Med posebnostmi izstopa naveza učiteljev in učencev. Ko z obstoječim ustvariš nov lik, se lahko stvaritelj od njega nauči posebnih napadov.**



● **Senatorje fehtaš za ogromno stvari. Če predloga ne odobrijo, jih lahko podkupiš ali preprosto nalomiš. Če si dovolj močan, seveda.**



● **Protagonist v novih poglavjih je prismuknjeni televizijski vodič, bivši heroj in rock zvezda Axel. Je celo bolj simpatičen od Adella, zato podnaslov špila vsebuje kar njegov nadimek.**

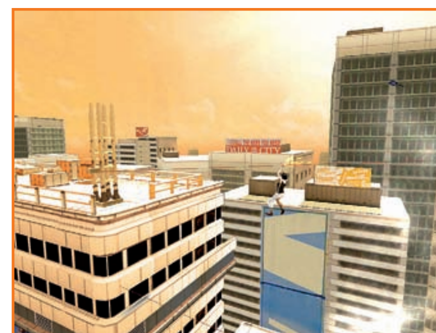
MIRROR'S EDGE

Robu ogledala se z računala in konzol (J185 in 187) spomnimo kot napete ploščade, ki so se jo opogumili narediti na neobičajen način: prvoosebno. Prizorišče je nalašč sterilna metropola prihodnosti, kjer so komunikacijski kanali pod drobnogledom oblasti. Podtalno za prenos podatkov skrbi nelegalno mrežje kurirjev, ki z važnimi listinami brzopetijo po mestu. Ena od tekačev je Faith. Prej smo šprint čez strehe spremljali skozi njene oči, za ipad pa so pogled iz prve osebe premaknili v stranskega. Ne glede na to smisel in filozofija ostajata enaka.

Špil je poklon hitrosti in gibanju, ko se pantersko oprijemaš žlebov in frčiš s strehe na streho, da bi dosegel izhod. Šibati je treba čim bolj tekoče, brez napak in ustavljanja. Le tako se spremeniš v piš vetra, ki zavija okrog dimnikov, med zidovi, betonom in steklom. Skačeš v prazno in se odganjaš po jaških, spuščaš se po žicah ter drsiš po žerjavih. Ponekod z nagibom ipada spreminjaš hitrost premikanja ali loviš ravnotežje, večji del nadzora pa opraviš s prsti. Frc navzgor in punca skoči, vlek navzdol in zdrsne pod preprekami ali naredi preval za blaženje padcev. Ko zaobvladaš časovna okna, je nizanje akrobacij užitek. Pri tem po tebi padajo streli policajev, iz zraka te zasleduje helikopter, težijo ti pripadniki konkurenčnih tolp. Pot do izhoda nakazujejo rdeče obarvani elementi. Če cepneš pregloboko ali te naluknjajo krogle, zaslon pordeči in preti ti smrt. K sreči si Faith v mirnih obdobjih hitro celi rane, pa tudi vmesnih kontrolnih točk ni malo. Ker to ni igra za mirno raziskovanje, ampak je punca stalno v peti do šesti prestavi, te adrenalinska gonja zasvoji in fluiden tempo nadmočno posrka vase.

Škoda je le, da po začetnem bumu manjka svežega materiala. Prijemi se začno ponavljati, nivoji so premočrtni in nekam pusti. Štirinajsterica njih te zaposli za nekaj uric, tako da igra ni med daljšimi. Nekaj dodatne motivacije daje zbiranje bisag, ki nato odklepajo sličice za ozadja. A čeprav vsako od štirinajstih stopenj otvori kratka uvertura, spremljanje fabule nima večjega pomena. Ugank ali pretiranega raziskovanja ni, vse je le divji tek od začetka do konca nivoja. Kdor rad pili sposobnosti, bo nekaj utehe našel v načinu s hitrimi skoziteki in pošiljanjem rezultatov na spletne lestvice. Novost je tudi možnost dirke ali boja s soigralcem na razdeljenem zaslonu. Ker se k igri vračaš po kratke odmerke adrenalina, skeletirana zgodba s ponavljajočimi elementi ni problem. Vseeno pa na daljši rok manjka substance. Zato špil deluje nekam votlo in spominja na polepšan Canabalt. Distopičnost je tu zaprta v školjčni lupini, stane pa 8 evrov. **75** ***Navi***

Electronic Arts ● ipad



● **Podoba ostaja okusno minimalistična, s premišljenim izborom elementarnih barv. A čeprav se pogled s streh širi daleč za obzorje, okolici v neposredni bližini manjka življenja.**



● **Ko te preganja helikopter, si ne smeš privoščiti šibkosti. Le z neumornim šprintom in natančnimi skoki se lahko izogneš toči krogel.**



DRAGON QUEST IX: SENTINELS OF THE STARRY SKIES

Ko smo jokerjevski gajdžini lani jeseni obiskali Tokyo Game Show, je bilo v japonski prestolnici poleg pohajkujočih sumo borcev videti še nekaj zanimivega. Veliko ljudi, od mozoljave mladeži do nogometnih mamic, je imelo v naročju DS, na njem pa je skoraj vsak nažigal Dragon Quest IX. Ta štiriindvajset let stara serija risankastih frpjk je v deželi gejš tako popularna kot pri nas Harry Potter in lansiranje vsakega novega dela je kulturni dogodek. Zato se temelji niza ne spreminjajo dosti, saj hočejo legije fanov v brezštevilnih poteznih bitkah nabildati like in rešiti svet. Devetica ni izjema.

Začetek je za JRPG (japonsko igranje domišljijskih vlog) sicer nenavaden, saj nisi mulček, marveč angel, ki bdi nad idilično naselbino. Toda zgodba kmalu prinese neprilike in te spremeni v klasičnega heroja. Na tebi je, da zbereš fige s svetega drevesa, kar bo omogočilo odmotanje klobčiča z rešitvijo človeške vrste v sredici. Štorija ne seže v literarno-metaforične višave in je manj važna kot v petici, a je kljub temu solidna, razgibana in zanimiva. Vsebuje nebroj besednih iger, iz humorne svetlobe s pozitivnimi sporočili pa zdrsne v temačnost z religioznimi podtoni. Nekaj časa te ima na povodcu, nakar ti omogoči raziskovanje velikega sveta.

Tako se v izometričnem pogledu od zgoraj z japonsko srčkanimi liki podaš skozi gozdove, savane, ledene planjave in puščave na več celinah, kjer so številne naselbine. Po ulicah in v zgradbah je brez števila zanimivih oseb, ki imajo v tekstovnem oknu vsaj nekaj povedati, če ti ne dajo kar stranskega kvesta. Leti žal ne zajemajo miselnih ugank, ki bi v tako igro pasale kot omaka na riž. A že v osnovi jih je več kot sto, nove ducate pa lahko dolpotegneš, če se po wifiju povežeš s servisom DQVC. V njih iščeš zablodelce, odkrivaš skrite kotičke in se odpravljaš v večplastne ječe, kamor te vodi tudi glavni kvest. Tam se bojuješ in hodiš po nadstropjih, dokler ne trčiš v šefa. Za razliko od prejšnjih delov spopadi niso več naključni, saj tolovaje vidiš. Eni te napadejo, drugi postavajo, tretji patruljirajo, četrti od tebe bežijo. Naj si v potezno bitko padel izven temnice ali v njej, vedno preskočiš na ločen zaslon. Na spodnjem ekrančku v menijih izbiraš povelja, s katerimi zaukažeš napad s hladnim orožjem, copranje in rabo predmetov ter sposobnosti. Zgoraj pa opazuješ lično animiran tepež svojih likov in sovražnih bitij. Večina bojev je kratkih, rutinskih opravil za nabiranje izkušenj, res pa je, da med blodenjem zlahka naletiš na pošasti, ki te spremenijo v mleto meso. V interesu zabave smrt ni težava, saj se pojaviš v cerkvi, kjer si nazadnje shranil položaj, z vsemi izkušnjami in predmeti, le z denarno kaznijo. Za lažje vandranje so tu uroki, ki te prestavljajo med obiskanimi mesti, medtem ko kasneje dobiš ladjo.

S tem, ko pravim, da je večina bitk rutina, ne sporočam, da je DQIX brezglava igra brez taktike. Pri kreaturah, ki te presegajo, in šefih je treba dobro pomigati z betico, da izbereš prava dejanja, sicer te boli. Spamanje fizičnih napadov na sovraga, ki si je dvignil odpornost proti njim, je neumnost in slejkoprej srečaš beštije, katerih dejanja je treba predvidevati in se jim prilagoditi. To hkrati pomeni ustrezno sestavo druščine, pri kateri imaš pohvalno proste roke. V mestni krčmi lahko osrednjemu liku pridodaš do tri spremljevalce, ki jim prilagodiš zunanjost, zlasti pa jim določiš poklic. Teh je sprva šest (bojevnik, karatejec, tat, coprnik, duhoven in bard), s stranskimi kvesti jih odkleneš še enkrat toliko. Vsak ima prirojene prednosti in slabosti, pa tudi sebi lastne uroke in sposobnosti. Slednje odklepaš z vlaganjem veščinskih točk, ki jih dobiš z nabiranjem stopenj. Toda finta je v tem, da lahko kasneje spremeniš obrt, pri čemer obdržiš sposobnosti ostalih poklicev, v katerih je izurjen. Sposobnosti so resda izbrane in uroki razdeljeni tako prefrigano, da ne moreš narediti ultimativnega mofota. A vseeno lahko ustvariš nevarno mešanico s prednostmi iz več služb.

Avtorjem, Level-5, je v DSov modulčič poleg naštetih odlik in skoraj tristotih pošasti uspelo stlačiti še nepregledno množico predmetov za uporabo v bojih ter izboljšanje lastnosti likov. Takisto so omogočili nabiranje mnogih dobrin za zasvojljivi alkimistični proces, v katerem lahko nastane drek ali najboljši meč v univerzumu. Vdelali so multiplayer, ki omogoča, da se priključiš v svet drugega igralca, da skupaj opravljata zadače. (Škoda, da je samo lokalen, kar v Tokiu ni težava, pri nas pač.) Špil pa so oblikovali tako, da imaš po koncu glavnega kvesta ogromno početja. Tedaj hodiš v naključno generirane temnice, kjer čakajo vedno hujši pošastki in kolovodje.

Za izrabo špila pa potrebuješ čas – VELIKO časa, ki ni najbolje izkoriščen. Glavni problem ni v tem, da Dragon Quest IX že za rdečo nit hoče štirideset, petdeset ur, marveč, da je treba v bildanje likov vložiti toliko enoličnega, brezmožganskega, hipnotičnega, garaškega mlatenja. Brez desetin ur takega početja ne gre, saj te poglavarji drugače stresejo iz hlač ne glede na opremo in sestavo druščine, različnih težavnostnih nivojev pa ni. 'Grind' tvori dobršen del štorijalnega dela, kaj šele potem, in monstrumi, ki bi ti dali spodobno količino izkušenj, so redki. Še največ jih izpljunejo za serijo DQ značilni kovinski sluzkoti, ki pa jih je kurbarija iskati in radi zbežijo.

Saj ne rečem, nagrada je vsak premagan šef, pesmica za napredek na naslednjo stopnjo in mofo lik, s katerim si v domala prijateljski navezi, tako dolgo sta skupaj. To so značke, da si hardcore dragonkvestovec, in ne manjka ljudi, ki jim je dolgometražno bojevanje višek zabave. Če sodiš mednje, devetko le pograbi. Vseeno pa menim, da hardcore v tem primeru pomeni pretiran, nekakovosten vložek časa, ki ti ga bo na smrtni postelji žal. **82** ***Sneti***

Square Enix ● DS



● **Zaradi večigralstva in svobode poklicev je druščina nema. V boju pa ni naprednih elementov, denimo ritemskega pritiskanja gumbov.**



● **Bitke pohitrijo nastavitve umetne pameti v slogu Dragon Age. Na žalost so premalo kompleksne, da bi bile res koristne.**



● **Širno svobodni DQIX je protiutež veliko bolj tunelskemu Final Fantasy XII. Je pa slednji kljub jerbasu tlake bojevalno bolj zadovoljujoč.**



● **Liki imajo smešno opremo, kot so prozorne hlače, a tlaka je zoprna. Za zvijačo v YouTube vpiši 'Dragonquest 9 IX Farming Liquid Metal'.**

NAJELITNEJŠA ZASEDBA AKCIJSKIH SUPER JUNAKOV V ENEM FILMU

SYLVESTER STALLONE   JASON STATHAM   JET LI   MICKEY ROURKE   DOLPH LUNDGREN   BRUCE WILLIS   IN   ARNOLD SCHWARZENEGGER

EMPIRE



LIONSGATE IN MILLENNIUM FILMS PREDSTAVLJATA NU IMAGE PRODUKCIJO FILM SILVESTRA STALLONEJA SYLVESTER STALLONE JASON STATHAM IN JET LI "PLAČANCI" DOLPH LUNDGREN ERIC ROBERTS RANDY COUTURE STEVE AUSTIB DAVID ZAYAS GISELLE ITIE CHARISMA SARPENTER GARY DANIELS
TERRY CREWS IN MICKEY ROURKE IZBIRA VLOG DEBORAH AQUILA C.S.A. IN TRICIA WOOD C.S.A. GLASBA BRIAN TYLER MONTAŽA KEN BLACKWELL IN PAUL HARB KOSTUMI LIZZ WOLF SCENOGRAFIJA FRANCO-GIACOMO CARBONE FOTOGRAFIJA JEFFREY KIMBALL A.S.C. KO-PRODUCENTA ROBERT EARL MATT O'TOOLE
IZVRŠNI PRODUCENTI DANNY DIMBORT BOAZ DAVIDSON TREVOR SHORT LES WELDON JON FELTHEIMER JASON CONSTANTINE EDA KOWAN BASIL IWANYK GUYMON CASADY PRODUCENTI AVI LERNER JOHNTHOMPSON IN KEVIN KING TEMPLETON ZGODBA DAVID CALLAHAM
SCENARIJ DAVID CALLAHAM IN SYLVESTER STALLONE REŽIJA SYLVESTER STALLONE

FIVIA NU IMAGE   LIONSGATE

v kinu od 19.08.2010

www.fivia.si

Marget Belani: OBZIDANO MESTO – VARUHI SKRIVNOSTI

Marget Belani je umetniško ime slovenske novinarke Mateje Blažič, ki je svoj knjižni prvenec napisala v zgolj nekaj mesecih. Stanovski kolegici svetujem, da si za naslednje projekte in nadaljevanji napovedane trilogije Obzidano mesto vzame dosti več časa, saj so Varuhi slab začetek.

Mladinska fantazijska povest spremlja deklico Karo in dečka Feliasa, ki živita v okroglo obzidanem, kvazi srednjeveškem mestu. Kara se ubada z zoprnimi vrstniki in nasilnim očimom, ki je hkrati lokalni veljak, medtem ko odrinjeni Felias živi v revščini. Rdeča nit se napne, ko izgine eden od Kipov modrih, ki meščanom usmerjajo življenje, in na mladičih je, da zadeve spravita v red. To pomeni zlasti beg pred raznimi zoprnimi tipi in stikanje po neprijaznih kotičkih mesta.



A kar bi lahko bila luštna avanturica, se izkaže za duhamorno, brezizrazno, neizvirno pisarijo brez iskre in skoraj brez metaforičnega dometa. Zamera leti predvsem na kilave dvogovore, ki jih je vse polno. Vse osebe žebrajo na isti, pridigajoč, neživljenjski način, ki je zlasti moteč pri obeh glavnih junakih, ki sta povsem nesimpatična in domala mrtva. Situacije, v katere sta vpletena, pa bi stežka bile bolj generične in nevznemirljive, tako da je napetost na psu in sem med branjem stežka ostal buden, kaj šele zainteresiran. Da je to mladinska literatura, ki ni namenjena meni kot odraslemu, porečeš? Ha! Narnijo, Eragona, Potterja, Poslednjega samoroga, Neskončno zgodbo in Drejčka z Marsovčki še zdaj požrem z listi in platnicami, saj so tako dogajalne kot prispodobne. Varuhi skrivnosti so v primerjavi s tako kakovostjo tretja liga.

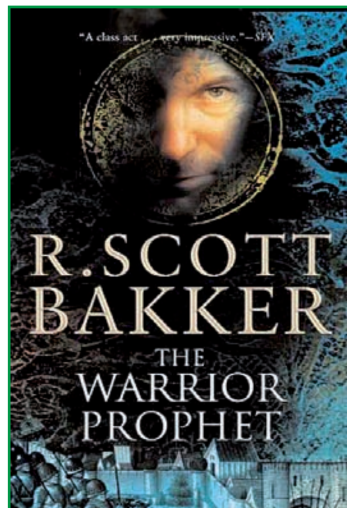
Najhuje je, da za dobrih dvesto strani trde vezave, potiskanih z velikim fontom, zahtevajo oderuških 25 evrov. To bi bila primerna cena kvečjemu za vso trilogijo, ne za tole štartno mlačnost. Če že hočeš, jo poišči v knjižnici, a ne bodi starejši od dvanajst let in ne pričakuj pošasti, poštenih bitk ter coprnij. ***Sneti***

R. Scott Bakker: THE SECOND APOCALYPSE

Izven uveljavljenega kanona Tolkiena, Martina, LeGuinove in kompanije je med kilami šrota težko najti fantazijsko serijo, ki bi se te dotaknila z najglobljimi vprašanji. Tak biserček je zaenkrat štiridelna serija The Second Apocalypse, ki je nastala v minulem desetletju. Zadeva sicer ni lahkotno branje za vsakogar in angleščina na kakih tisoč straneh za vsak del je težka, v slovenščini pa teh bukev nimamo. A vztrajnost je poplačana.

Zasnova ni nič posebnega. Smo v podrobno načrtovani srednjeveškoidni deželi, kjer se sprte strani pripravljajo na vojno. Ta je brez skrivanja narejena po zgledu križarskih naskokov na sveto deželo: ena stran je podobna Evropejcem, druga Arabcem. Pod odrom pa gomazi ancientno Zlo z znanstvenofantastičnim pridihom, ki je enkrat že skoraj pokorilo svet in se kani vrniti.

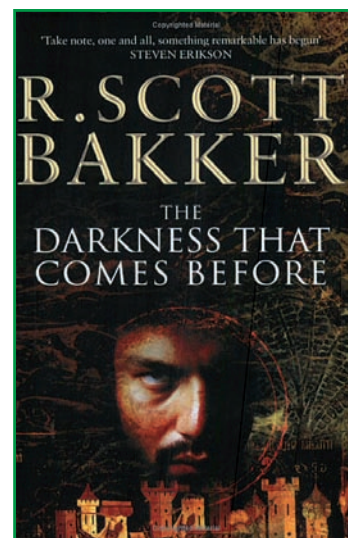
Dogodke, med katerimi ne manjka gromozanskih bitk, izmenično spremljamo skozi oči glavnih nastopajočih. Osebe v fantazijski literaturi so rade klišejske in okorne, če ne kar mrtve, tu pa se pisec krvoločno zagrize v šablone. Klasični stari čarovnik se izkaže za vse prej kot modrega, mišičnjaški barbar s severa ima toplovodarska nagnjenja, kot ljubezenski interes rabi zgonjena vlačuga in vzorčni Prinašalec Miru je krut manipulator brez trohice čustev, kar je posledica stoletij brezčutne selekcije ter vzgoje v skrivnostnem kultu.



Temu primerno je vsebina temačna, obrizgana s krvjo in drugimi tekočinami. Odrobljene glave so še najmanj, česar si deležen, in Druga apokalipsa se odkrito spogleduje s hororjem. Ne ustavi se niti pred nazornimi prizori sprevrženega fuka, ki je nedeljiv del mestoma odurne celote. Zanjo so marsikje zaslužne goblinske ogabe, ki živijo za smrt in posiljevanje žensk, moških ter otrok. Če so njihove orifike zasedene, pač naredijo nove.

Subtilnost ni močna Bakkerjeva plat in težava je tudi, da se obsežna serija mestoma tako zaplete sama vase, da praktično obstane na mestu. Predolgih čvekalnih pasaž je kar nekaj. Takisto se ne nadejaj, da boš po prvi trilogiji The Prince of Nothing (The Darkness That Comes Before, The Warrior Prophet, The Thousandfold Thought), izvedel vse, kajti zaključni visec je prav nemaren. Dvajset let kasneje se reči nadaljujejo v The Judging Eye, začetnem delu naslednje tridelnice Aspect-Emperor. Ta je bolje tempiran in spisan čisteje.

Kljub težavam pa je Second Apocalypse intrigantno, odraslo delo, ki premika mejnike žanra. Raznolikost in življenjskost oseb sta vrhunski, zapleti segajo od osebnih spletk do meddržavnih odnosov, opisi bitk ter demonsko-čarovniških spopadov so brutalno efektivni, presenečenj ne manjka in kožo ježeči prizori zaradi spretne, jasne proze kar vstajajo pred tabo. Zlasti pa se vidi, da ima filozofsko izobraženi pisatelj kaj povedati, saj v plašču fantazijske avanture nosi poglobljeno analizo religije, vojne in diplomacije ter psihološko preučevanje, kaj in zakaj smo ljudje. Zahtevno, črno in kruto, a edinstveno ter vredno truda. ***Sneti***



www.bolha.com/laguna

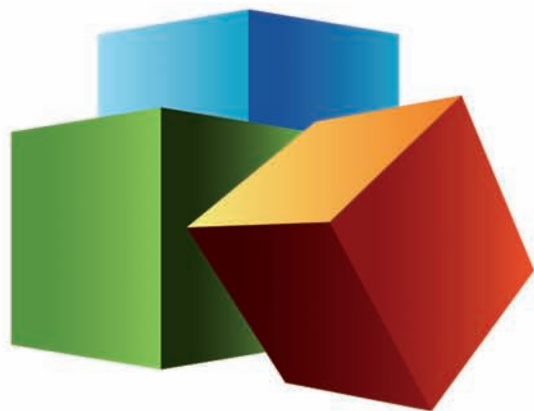
10 Let

www.bolha.com

Za kopanje na Laguni si zagotovite

30% popust

z Bolha.com kuponom



Bolha.com
KOPALNI TORKI
na Laguni

Več info: www.bolha.com/laguna ali na recepciji kopališča Laguna

bolha.com
trg mnogih priložnosti

IZ OČI V OČI Z BOLL-EČINO



Sneti se odpelje v Ljutomer, kjer se po kozmičnem naključju mudi najneslavnejši filmski režiser Uwe Boll. Potem se ustavi v Arcadyumu v Vrdlovcih, kjer odigra Street Fighter 7, slika tablo Banovci za mnenjalniške hece ter poln vtisov oddrvi nazaj v čumnato pisat.

Uwe Boll se je rodil 22. junija 1965, torej je star 45 let. Dolgo časa je bil amaterski režiser in na več faksih študiral filme, ekonomijo ter literaturo, dokler ni leta 1995 diplomiral iz slednje. Dvatisočega je ustanovil lastno snemalno podjetje, Boll KG. Poznal bi ga redkokdo izven germanske grude, zlasti ne ljubitelji iger, če ne bi 2003. podpisal filmske priredbe špila The House of the Dead. Film je bil tako legendarno zanič, da je neka ženska po ogledu rodila malega kosmatega škrata z radirko namesto glave, čeprav sploh ni bila noseča, v okolici kina, kjer je bila premiera, pa imajo ljudje še danes stalne prebavne motnje. Nekaj jih je celo končalo v umobolnici.

Toda Uwe se ni dal motiti in je nadaljeval s snemanjem igrofilmov. Odkupil je pravice za špile Alone in the Dark (2005), Bloodrayne (2005), Dungeon Siege (2007) in Far Cry (2008) ter jih na platnu spremenil v izdelke, ki so zahtevali močan želodec, filmofilsko naivnost ali stanovsko kolegialnost, če si hotel v njih videti trohico dobrega. Problem je bil zlasti v tem, da so bili zgodbovno enako pogrošni kot špili, po katerih so nastali. Vendar jih nisi igral, temveč si moral prenašati Uwejevo kultno slabo tempiranje, nespretno kadriranje in najbolj grozni občutek cenenosti. Možak se nam je sicer na svoj žalosten način nekako priljubil in postal ikona. A dosti ljudi ga sovraži z vročico, hujšo od tiste na površju Sonca.

Kljub žeščim besedam, ki sem jih bil izrekel na njegov račun, par celo drugod v tem Jokerju, sem ne spadam mednje. Vsaj ne več. Menim, da se izboljšuje, saj je bil Postal prav simpatičen, in četudi mu zamerim iztikanje oči, vsekakor dopuščam možnost, da se iz gosenice razvije metulj. Zato se v sto sedemdeset kilometrov oddaljeni Ljutomer, kjer se je hudi Švab koncem julija mudil na Grossmannovem festivalu grozljivk, nisem odpravil z jezo v srcu in izdrto katano v roki. Niti nisem šel na boksarski dvoboj. (Boll je svoje kritike kot bivši boksar pred časom izzval na obračun in jim pošteno preštel rebra.) Brez verbalnih deliktov sem hotel slišati drugo plat medalje, pridobiti konkretno informacijo o denarcih v tem poslu in si na splošno ustvariti vtis, kakšen je Uwe kot človek.

Še vedno sicer menim, da so vsi njegovi igričarski filmi do Postala govno grižastega merjasca. Toda tako-le, ko se pogovarjaš z njim, je Uwe Boll frajer. Na intervju je ves čokat in krepek pritekel z razgibavanja v prleški naravi s svojo precej mlajšo hišno skladateljico (he he), se v prešvicani majici ruknil v stol, naročil radensko in odprl pipico besedam. Nobene napihnjenosti in okolišenja – pove tako, kot misli, direktno in brez olepšav, kot bi stal v ringu. No bollocks, bi rekli Angleži. Je praktičen nemški človek, ki filmanje zlasti jemlje kot službo za denar, ne kot umetnost. Mislim, da mu je jasno, kako deluje svet, predvsem pa mu dol visi za medijsko podobo in za kritike.

Herr Boll, povejte nam kaj o sebi, predvsem o svoji filmski mladosti.

Ko sem bil mlad, sem bil prilepljen pred televizijo. V rodnem kraju Wermelskirchen v zahodni Nemčiji smo lovili cela dva kanala, vendar sta na srečo oba sukala klasične stare filme. Prav tako sem nenehno hodil v edini kino v mestu. Tako sem videl vseh vrst filmov, od Godzille do Križarke Potemkin in vesternov Johna Forda. Verjetno je name najbolj vplival Marlon Brando v Uporu na ladji Bounty iz 1962, ki sem ga videl pri enajstih. Znabiti sem se tedaj odločil, da bom režiser in da bom delal pustolovske, vznemirljive filme.

Tako ste tudi storili. Od kod pa vam ideja, da bi snemali filme po igrah?

Pred kakimi desetimi leti so k meni pristopili ljudje iz produkcijske hiše Mindfire, ki zdaj ne deluje več. Povedali so mi, da imajo scenarij za grozljivko, in mi ponudili režijo. Scenarij sem prebral in mi ni bil všeč, ker je spadal v kategorijo 'v hiši ob jezeru se znajde nekaj lepih mladih ljudi, ki eden za drugim izginjajo'. Prav, so rekli, pa nam daj svojega. Ko sem iskal idejo, kaj storiti, in spraševal mimoidoče v mestu, mi je nek mulec dejal, naj naredim film po igri The House of the Dead. Zadevo sem preveril in videl, da bi res lahko nekaj nastalo iz tega, ker je igra vsebovala veliko zombijev, ki jih je bilo treba pobiti. Moj prvotni scenarij je imel dosti več dialogov, ampak na koncu smo jih večino izrezali in nadomestili z akcijo. Šlo je pač za komercialen projekt in naš namen je bil vsaj pokriti stroške, če že ne zaslužiti. Pri tem nihče ni vedel, kako se bo vse skupaj izšlo. Zadeva bi lahko mirno kolosalno propadla in moja firma tudi.

Kar pa se ni zgodilo.

Ne, ravno nasprotno. Film je stal 7 milijonov dolarjev, v kinih je prinesel 11 milijonov in še 30 milijonov iz prodaje DVDjev. Ne le, da smo pokrili stroške, zaslužili smo tako mi kot vlagatelji. Ker je bil House of the Dead tako uspešen, so me ljudje z denarjem vprašali, če bi naredil še kak film po igri. Rekel sem jim, da ni problema.

To ste počeli in še počnete v okviru svoje firme Boll KG. Kako natanko to poteka – mar sami klicarite okoli in težite Benu Kingsleyju, naj se pojavi v vašem filmu?
Kar se igralcev tiče, imam agenta, ki telefonari in teži. Ko pridobi kako znano ali obetavno ime, se z njim sestanem in preverim, kako bi sodil v moj projekt. To najraje storim osebno, čeprav se včasih vse odvije tudi po žici. Tako sem se zafukal s Taro Reid, ki sem jo najel za Alone in the Dark na podlagi telefonskega pogovora. Bila je super in vse in spomnil sem se je iz Ameriške pite, kjer je bila edina, ki z nastopom ni pretiravala. V AitD pa ... <*naredi nedoločljivo skremžen fris*> Preden sem se za Alone in the Dark dobil s Stephenom Dorffom, je tudi trajalo sto let, medtem ko je bil Christian Slater na voljo takoj.
Za licence se pozanimam sam glede na to, kaj igram, kaj se mi zdi interesantno v tistem trenutku in kaj mi sporočijo ljubitelji. Poleg licenc, ki sem jih že posnel, sem imel v ognju še marsikaj. Skoraj sem se že zmenil za film Syphon Filter <*Sonyjeva vohunščina za playstation v slogu Splinter Cella, op. p.*> in Hunter: The Reckoning <*akcijska pobijalnica za xbox in gamecube na podlagi White Wolfove namizne frpjke, op. p.*>, pa se je nekaj zalomilo. Praktično sem pridobil pravice za Hitmana, a so mi jih v zadnjem trenutku izpulili iz rok. Nato jih je dobil Vin Diesel, ki jih je tudi izgubil, in nazadnje so pristale pri Foxu. Idejo za Postal pa mi je dala skupina zaljubljencev v to igro po epošti.

Torej ste tudi igričar?
Sem. Sicer ne hardcore, ker nimam časa in me igre ne zanimajo toliko, ampak kaki dve uri na teden že zmorem. Najraje imam športne simulacije, recimo golf, in dirkačine.

Na čem pa igrate – na računalniku ali konzoli?
Na xboxu 360. Nisem playstationovski človek.

Zakaj ne?
Ker mi Sony ni dal playstatona. Microsoft pa mi je poslal zastonjski xbox.

Potemtakem se igre po filmih splačajo?
Se, ampak je treba biti previden. Predvsem nikoli ne izberem licence, ki je na višku priljubljenosti, ker so predrage. Izbiram take, ki so na splošno znane, vendar trenutno niso v špici, se pravi Alone in the Dark, Bloodrayne in podobne. Za AitD sem denimo plačal 200.000 in za Dungeon Siege 250.000 dolarjev. Disney pa je za Prince of Persia odštel več kot milijon dolarjev. Pravice za Far Cry sem od Cryteka osebno kupil za 20.000 $, še preden je igra izšla in postala uspešnica, ker so avtorji iz istega mesta, kjer živim, torej Frankfurta. Ubisoft za to sploh ni vedel. Ko so izvedeli, da delam film Far Cry, so me klicali in me živčno vprašali, zakaj to počnem, če nimam pravic. Ko sem jim rekel, da jim lahko takoj zdaj po mailu pošljem PDF od pogodbe s Crytekom, jim ni bilo nič jasno. Ampak so se morali sprijazniti, čeprav vem, da so se pridušali "Ta kurčevi Boll, kako nas je nategnil!" Jasno, če pa bi jim moral tedaj za licenco plačati kak milijon.

Na internetu je najti dosti zgodb o tem, kako namenoma snemate slabe filme, da na podlagi nemških davčnih mahinacij čudežno pokasirate dobiček. Priznam, da ne razumem, kako naj bi vam to uspevalo, zato razčistiva enkrat za vselej.
To je bikov drek. Vsakomur je jasno, da ne morem delati filmov, ki ne bi prinašali denarja. To bi bilo res idiotsko. Nasprotno, skoraj vsak moj film je finančno uspešen. Stanejo malo in se vsaj pokrijejo s kino vstopnicami ter prodajo domačih ploščkov.
Kar se nemškega davčnega sistema tiče, je pa s tem tako. Če denar vložiš v nemški film oziroma v film, ki ga naredi nemško podjetje, se ti vložek odšteje od davkov. Zato nekateri to počno. To je na splošno sicer neumno, saj filmi običajno prinašajo izgubo. Premoženje je bolje dati v delnice, obveznice, zlato in podobno. Toda če hočeš, lahko podpreš filmarje. V Nemčiji je 110 filmskih skladov in pet najbolj uspešnih je mojih. Če bi bil neuspešen, bi hitro končal kariero. Da snemam za izgubo, so navadne laži.

Vas prizadene, da marsikak ljubitelj iger in kritik o vas meni, da ste najslabši režiser vseh časov?
Prav nič. Večina me garba samo zato, ker sem medijsko tako izpostavljen. Imam štiristo, petsto stalnih hejterjev, ki me lahko na IMDBju zaradi njihovega sistema glasovanja sesujejo takoj, ko dam na plano nov film. Ne glede na to, kako dober je. Ampak prav nič slabši nisem od drugih režiserjev, ki delajo filme po igrah. Ko sem bil na neki konferenci v Kanadi, so mi na odru sprva vpili "Buuu!"" in me pozivali, naj spokam. Nakar sem jih vprašal, zakaj me tako sovražijo, če svojega dela ne opravljam nič slabše od drugih. Pobaral sem jih, če se spomnijo filma Wing Commander in onega zoprnega Freddieja Prinza Juniorja. Takoj so bili manj napadalni.

Ampak tudi nič bolje ga ne opravljate.
Za svoje prve filme priznam, da niso bili briljantni, in Far Cry ni noben Die Hard. Vendar jaz nimam sto milijonov, imam jih deset, dvajset. Moj Postal pa je bil genialen. Po mojem je to najboljša komedija po Brianovem življenju od Pythonovcev.

Saj je res, da se izboljšujete, in Postal je bil spodoben. Ampak da bi sodil med najboljše komedije ... Zakaj že?
Tudi zato, ker je bil dobro posnet. Predvsem pa, ker se ni ustrašil užaliti nikogar. Če vzameva ameriške komike, so sicer smešni. Adam Sandler in ta banda. Toda v njihovih komedijah je zmeraj nekaj sveto, vedno so notri dobri in slabi fantje in bogvari, da bi kritizirali svojo državo. Postal pa serje po vsem, od arabskih teroristov do Busha.
Zanimivo je, da so avtorji igre Running With Scissors že imeli narejen scenarij za film Postal, preden sem se pojavil. To bi bila neka zamorjena, težka drama. Rekel sem jim, poslušajte, Postal je igra, v kateri za dušilnik pištole uporabljaš mačko in kjer noriš okoli ter pobijaš vse, kar se premika. Tega ne moreš imeti v drami! Namesto tega sem predlagal komedijo. Sprva so bili nezaupljivi, a ko sem jim prinesel scenarij, so zamenjali ploščo.

Mislim, da je Postal zato vaš najboljši film, ker se najmanj zgleduje po igri. Ključni člen špilov je igranje, ključni člen filmov pa zgodba. Če narediš film, kot je Far Cry, ki skuša igranje preslikati v gledanje, dobiš polomijo. V Postalu pa ste odbrali samo določene elemente in nato okrog njih stvorili nekaj novega, bolj filmskega. Zato je Postal deloval, Far Cry in mnogo vaših drugih projektov pa ne. Imam prav?
Čisto prav. Res pa je, da skoraj vedno skušam izbrati bistvene prepoznavne elemente, nakar dogajanje v filmu glede na igro do neke mere modificiram. Film Bloodrayne se recimo dogaja v drugem času kot igra, a sem obdržal to, da si seksi baba, ki na veliko preliva kri. Alone in the Dark ima široko ozadno zgodbo, kar sem upošteval, sem pa videl tudi, da se junak stalno spreminja, zato sem si tam privoščil več svobode.

Na čem delate zdaj?
Tu na festivalu imam dva filma. Rampage, ki je precej sličen Grand Theft Autu, le da je v njem še več nasilja, in vojno dramo Darfur, ki skozi like šestih tujih novinarjev govori o obupnem stanju v tej regiji. Oba sta iz leta 2009. Planiram še dva filma. Eden ni igričarski, eden pa je po licenci Dungeon Siege, In the Name of the King 2. Vendar se ne bo dogajal v srednjem veku kot enica, marveč petdeset do sto let v prihodnosti. Nerad delam dvakrat isto reč. Ne kot Paul W. S. Anderson, ferdamt. Prvi Resident Evil je bil spodoben, potem pa je tip delal sam drek na isto vižo. Mislim, notri še vedno igra njegova žena Milla Jovovich, ki bo počasi stara štirideset let. Reva mora stalno stradati, da lahko igra v njegovih filmih, ki so zanič. Bloodrayne 3: The Third Reich je v grobem posnet, zdaj ga je treba še zmontirati. Snemali smo na Hrvaškem in moram reči, da sem nadvse zadovoljen. V njem je veliko brizgajoče krvi, nasilja in golote. Zato gre človek gledat ta film.

Bo v njem spet naga Kristanna Loken?
Ne, Natassia Malthe. Nobenih problemov ni bilo s tem, da je morala odvreči obleko. To mi je všeč. Ne pa tiste zapete ameriške kuzle. Si kdaj videl, da bi se Kate Beckinsale v Underworldih slekla?

Žal res ne.
Itak, da se ni. Nobena se ne. Vsako skrbijo TV-kariera in zajebane pogodbe z L'Orealom. Za skozlat.



RAMPAGE

Uwe, ne delaj več filmov po igrah. Prvič, skoraj vsi so zanič. In drugič, ni ti treba, ker znaš bolje. Kristalno jasno je to vidno v Rampagu, tvojem lanskem izdelku, ki si ga tako režiral kot zanj spisal scenarij in ki močno zanika tvoj nesloves najslabšega režiserja po Edu Woodu. Gre za nizkoproračunsko, enostavno, komajda osemdesetminutno akcijado z veliko nasilja, a z močnim, glasnim sporočilom. To povsem ustreza tvoji osebnosti, kolikor sem te uspel spoznati v Ljutomeru (glej Človeke v tem Jokerju).
V boksarskem slogu ne okolišiš, marveč nas postaviš v sredino dogajanja. Spoznamo mladega Američana, ki živi v brezobličnem majhnem mestu pri starših in ne ve natanko, kaj bi sam s sabo. Ve samo, da je jezen in brez prihodnosti, pri čemer mu ne pomagata ne stalno medijsko trobezljanje o vsemogočih katastrofah, od finančnih do naravnih, ne šmekerski prijatelj, ki se gre marksista & anarhista. In kot pravi Nolan v Inceptionu: najnevarnejše so ideje. Ideje o tem, da bi moral nekdo nekaj storiti, da bi se kaj spremenilo, se v glavi našega inteligentnega antiheroja prelevijo v morilsko kombinacijo rušenja sistema, maščevanja tistim, ki jih ne mara, in lastnega okoriščanja. Pasivni mamin sinko, v katerem vre hladna jeza, se tako lepega dopoldneva prelevi v robokopovskega terminatorja, ki rahlo GTAjevsko hodi po mestu in mitraljira vse, kar mu pride mimo. Zlasti tiste, ki so mu zamerili. Obenem pa ima pripravljen načrt za pobeg, ki vključuje zanimive finte. Mestoma sicer preveč naključne in tudi mehatroniko je očitno doštudiral, ampak hej, ne bomo dlakocepili.



Naključnega divjanja začuda ne sprožijo nasilne igrice. Pohvala Uweju, da ni šel na prvo žogo in tipčku v čumnato zadegal računala z Doomom.

Film povsem dobro deluje na konkretni in prispodobni ravni. Posnet je digitalno, s hitrimi rezi in dinamiko, značilno za Bolla, le da tokrat urejeno ter znalsko. Občutek je surov, nobenih ljubezenskih štorij ni in pocukrana holivudskost je na drugi strani sveta. To ni Hollywood, to je Bollywood! Samo da ne indijski. Kljub temu je pridih amaterizma, značilen za Uwejeve igrofilme, zgodovina, in lepo je videti, kako Švabonar v strelsko dogajanje vpleta satirične pripombe na potrošniško družbo, glup folk (frizerski salon, dvorana za tombolo), željo po denarju ter potrebo po slavi. Prepričan sem, da se bo v jeznoritneževem pogledu na svet našel marsikak slovenski mladec, ki mu gredo na jetra lidlovske množice in družbena mlahavost. Na širše dostopnih ploščkih je žal na voljo le cenzurirana inačica brez nekaterih ekstra krvavih prizorov. A Rampage tisto, kar ima povedati, pove tudi brez pretiranih količin špricajočega škrlata. Luštno, Uwe, luštno. ***Sneti***

Besnenje so pokazali na festivalu Grossmann in upam, da ga vnovič zavrtijo v Dvoru ali Kinoteki. Drugače pa so tu okrogline in njihovi izvlečki.

BATMAN: UNDER THE RED HOOD

Batman je z najnovejšimi Nolanovimi filmi vsebinsko ubral temačnejša, resnobnejša, manj risankasta pota. Ker se je odločitev izkazala za plodno, se tudi zadnji risani celovečerci podajajo v slične vode. Under the Red Hood, osma animiranka iz serije DC Universe Animated Original Movies in druga o Vitezu teme iz taistega niza, verjetno ne bo uvrščena na spored Živžava.



Za najmlajše dokaj globoka, krvava in nasilna animiranka ni primerna. Bodo pa v njeni filmskosti uživali tudi nepoznavalci netopirjevega univerzuma.

Štorija črpa iz zloglasnih, stripofilom dobro znanih pripovedi iz sveta netopirja, A Death in the Family ter Under the Hood. Uvodna sekvenca resda pokaže nekoliko barvitejši stil v primerjavi s predhodnikom, animejskim omnibusom Gotham Knight (Joker 183). A hitro postane jasno, da se obeta vse prej kot lahkotnost serije iz prve polovice devetdesetih. Hkrati se v spomin najbolj vtisne ravno začetek, ki prikaže brutalen umor. Joker, ki zvezancu šepeta uho z okrvavljenim pajserjem v roki, je prepričljivo izprijen, čeprav mu glasu tokrat ni posodil Mark Hamill.
Dogajanje se nato prestavi pet let v prihodnost, ko se v Gotham Cityju pojavi nov maskiran obraz, Red Hood. Ker je nezadovoljen z delom dežurnega superheroja, se odloči vajeti vzeti v svoje roke, le da na drugačen način. Prepričan je namreč, da se kriminala ne da izkoreniniti in da je edina rešitev v tem, da ga nadzoruješ. Tako počasi začne odvzemati biznis šefu podzemlja, Black Masku, ki mu to ni všeč. Prav tako se to ne sklada z Batmanovimi moralnimi načeli, v gonji za novincem pa se mu pridruži še Nightwing oziroma prvi Robin.
Likov je nanizanih kar precej, med njimi ugledamo androidnega Amaza in enega bolj zanimivih stripovskih zlobcev, Ra'sa al Ghula. Tu bi se zlahka zgodilo, da bi nepoznavalec izgubil rdečo nit. Toda v uro in četrt dogajanja je dodana ravno pravšnja merica pojasnjevalnih prebliskov, ki neukežu elegantno pojasnijo ozadja likov in niti povežejo v smiselno celoto.



Ogromno je kadrov, ki pobliže pokažejo Batmanove oči, ki se zlovešče priprejo. Ko se to pripeti petič v akcijskem odseku, se kar malo nasmehneš.

Batmanu se kmalu začne svitati o obrazu pod rdečo kapuco, nakar glavna tema postane skoraj očetovski odnos Viteza do svojih partnerjev. Vse skupaj je odeto v všečen, nekoliko samosvoj slog, ki nekatere like predstavi v precej drugačni luči, kot smo jih vajeni. Joker je recimo posegel po steroidih. Tudi pristaši posojevalcev glasov, ki so se izkazali v preteklosti, ste lahko mirni, saj je zasedba na nivoju. Bruce Greenwood je primeren Detektiv, dočim je v Šaljivcu težko spoznati Johna DiMaggia, Benderja iz Futurame.
V navezi z lepim številom impresivnih akcijskih sekvenc in učinkovitim pripovedništvom gre za izdelek, ki dostojno zapolni praznino v čakanju na zaključni del holivudske trilogije. ***Kavbojc***

Za najnovejše eskapade omiljenega šišmiša je treba poseči po DVDju ali blu-rayu. Bržda iz tujine.

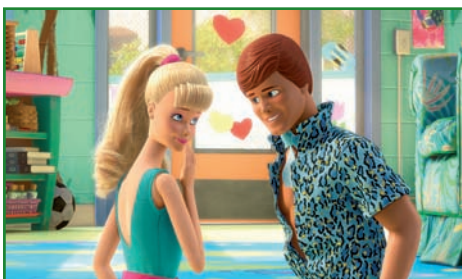
TOY STORY 3

Kar težko je verjeti, da je že leta 1991, ko so nas v zamaknjenost spravljali piksli in blip-blipanje, pričela nastajati sodobna zgodovina animiranega filma. Pixar je tedaj ravno presedlal z razvoja naprednih računalnikov na izdelke, ki s takimi mašinami lahko nastanejo. Medtem ko so ostali studiji risanke malali ročno, so Pixarjevci zaorali z miškami in tipkovnicami. Toy Story je bil pod okriljem Disneyja nared leta 1995 in je bil v marsičem prelomen. Ko tega pionirja računalniške animacije gledaš danes, je osivelost neizbežna, a pred petnajstimi leti je spuščal čeljusti.



Da ni vse boj na življenje in smrt, skrbi oaza pri punčki Bonnie. Modele vseh likov so morali zasnovati od začetka, saj si s starimi niso mogli pomagati.

Navduševal pa ni le s tehničnega vidika, ampak mu je na pravem mestu bilo tudi srce. Razkril nam je, kaj počno igrače, ko so same. Osrednja vloga je pripadla kavboju Jelku oziroma Woodyju. Staromodni lutkež je užival status najljubšega, dokler fantič Andy ni dobil v dar astronavta Kena Kozmobliska (Buzz Lightyear), ki so ga bila sama usta, lučke in laserji. Dileme igračjega sveta so doživele izreden uspeh. Tudi dvojka je razdelala nekaj zanimivih tem, recimo psiho odraslih zbiralcev igrač. Sprva je bila mišljena neposredno za video, vendar jo je Disney v zadnjem trenutku porinil na platna. Iz tega so zrasle razprtije, ki so trajale vse do leta 2006. A to Pixarju ni preprečilo, da nas ne bi vsako leto osupnil s svežimi odličnicami. Zadnji dve leti sta bili sploh presežni, saj sta nas ganila Wall-E ter Up. In ker v vsem tem času nismo uzrli niti enega nadaljevanja, smo s pridržanim dihom čakali, kako se bo obnesel ponoven izlet v Svet igrač.
Velike odgovornosti so se zavedali tudi sami, zato so z zgodbo ravnali obzirno in razvili temo, ki jo je načela že dvojka. V ospredju sta odraščanje in usoda preraslih igrač. Andy se odpravlja na faks, njegovi prijatelji iz otroštva pa pristanejo v bližnjem vrtcu. A čeprav nanje čaka neusahljiva zaloga malčkov, tudi v tem paradižu nekaj smrdi, in to ne po jagodah. Banda ju-



Barbie in Ken sta oblikovana po pravih punčkah iz osemdesetih. Gibljeta se nezvezno, obsedena sta z oblekami in vsak od njiju je malo premaknjen.

načkov ostaja v glavnem enaka, tako da se poleg Kozmobliska zabavamo ob Krompirjevcih, Pujsu, dinozavru Reksu, fedrastem psu Zvitem in kavbojki Jessie. Nanje smo že davno nehali gledati kot na plastiko, v tej zgodbi pa še posebej spominjajo na zapuščene živalice. Iz kopice novincev se izvije medvedji kolovodja Mojmoj, še večji zvezdi pa sta Barbie in Ken. Nosilec zgodbe ostaja Jelko in zasede vlogo preizkušanega junaka, ki mora dozoreti. Dolgin ima izmed vseh največ značajskih odtenkov in se najteže sprijazni z življenjsko resnico. Vmesni arestantski direndaj zna biti malce razpotegnjen, a zaključek je neverjetno močan. Gre za enega najbolj tenkočutno napletenih koncev sploh in otiranje oči vam ne uide. Tedaj se boste dokončno zavedli, da animiranko kljub otroškim oblačilcem poganjajo zelo resnobne teme. Čeprav se bo mlajša publika izborno zabavala, bodo imeli od ogleda največ odrasli. Na dan bodo privreli topli spomini in obžalovanje, da je lepe čase zabrisalo neusmiljeno minevanje let. Grenko-sladka neizbežnost menjave generacij, ko pustiš za sabo le stopinje v pesku časa, bo pretresla celo najbolj neomajne.
K sodelovanju so uspeli pridobiti skoraj vse izvirne govorce s Tomom Hanksom (Woody) in Timom Allenom (Buzz) na čelu. V slovenskih kinematografih pa se vrti izključno sinhronizirana različica. Jelko je Aljaž Jovanovič, Krompirjevec Niko Goršič, Mojmoj Iztok Jereb, Ken Klemen Slakonja in Barbie Nina Ivanič. Eksperimentov z narečji ni, a slovenjenje je dovolj živahno, da ujame pravi tok in ne spregleda besednih iger. 3D je vključen dokaj diskretno in k izkušnji ne pripomore bistveno, se je pa vanj lepo potopiti.

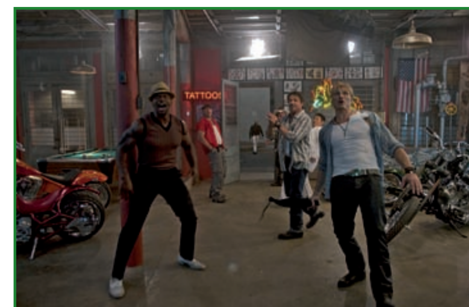


Tudi to animiranko bogatijo drobni pokloni in reference. Najdete tule lego strička? Danci so po risanki izdali linijo kock, ki so že na policah.

Kot je pri Pixarju v navadi, izrisanko otvori kratek predfilm. Tokrat je to Day & Night, ki spaja običajno in računalniško animacijo. Z abstraktno estetiko spregovori o nasprotjih, ki ne moreta eno brez drugega, in se na lepo vklopi v tematiko celovečerca.
Prvo nadaljevanje po enajstih letih smo torej prenesli več kot dobro, zdaj pa čakamo na prihodnje leto, ko bodo pribrzeli drugi Avtomobili. ***Navi***
Rakete za Svet igrač že letijo. Kdor bi rad solze skril za 3D-naočniki, naj pristane na enem od Planetov Tuš.

THE EXPENDABLES

Na predpremieri Pogrešljivih, ee, Plačancev na ljubljanskem gradu je bilo glede na to, da gre za masakratorsko, visokooktansko, eksplozivno akcijado, videti nenavadno dosti zgubanih frisov in povešenih prsi. Tudi mojih. A še starejših, tja v petdeset, šestdeset let. No, čudenje ni na mestu, saj v filmu nastopa vrsta hollywoodskih akcijskih junakov, ki so si slavo zvečine zgradili v osemdesetih. Tedaj, ko 'smo bili na višku moči' in so bili časi preprostejši, ko je fama lepega, mišičastega telesa udarila z vso močjo ter je Amerika rada izvažala demokracijo v svoje čefurske sosede. Po taktu dolarja in strojnice. Prav to se zgodi na platnu, kjer skrivnostni državni uslužbenec (Bruce Willis) najame moštvo plačancev, da se odpravijo na južnoameriški otok in tam vržejo diktatorskega generala. Tako Willis kot Schwarzenegger imata zgolj mimobežni vlogi, ki pa ostaneta v spominu zaradi dobro spisanih dialogov. Govorno prepucavanje Stallona in Švarcija, najbolj markantnih akcijskih ikon 80-ih, je zakon.
A čeprav za generalom stoji brezsrčni kapitalist (Eric Roberts), kar v tipsko zgodbo skupaj z nauki senseijevskega lastnika salona za tatuje (Mickey Rourke) prispeva nekaj političnega in moralnega nauka, je poudarek na dobri stari pravomoški akciji. Za njen levji delež poskrbi jedro ekipe, ki jo tvorijo šef Sylvester Stallone (hkrati režiser) in mofoti Jason Statham, Jet Li ter Dolph Lundgren. Nordijski velikan s sorodstvenimi vezmi v JCTju ima težave z norimi gobicami, a ne toliko, da Jetu Liju ne bi mogel prešteti reber. Medtem gredo ostali trije v spremstvu UFCjevca Randyja Coutura in nihče-me-ne-pozna-po-imenu-vsi-pa-po-frisu Terryja Crewsa na otok reševat postavno generalovo hčer ter ostanke lastnih duš. Sledijo eksplozije, neolepšani kungfujsko-boksarsko-rokoborski obračuni, kjer blesti trol Steve Austin iz WWF, dež krogel, še več eksplozij, odrezane roke in glave v slogu zadnjega Ramba, zlomljene pogačice ter za dobro mero ekstra obilen ruzak eksplozij. Hitra, brutalna akcija, polna odločnih rezov, spretno krmari med nerealno in realno, med sirasto in resno, saj v enem trenutku pristostvujemo javešde! mitraljiranju pomola iz letala, ki bi bilo zlahka v Modern Warfare 3, v drugem pa krutemu mučenju z vodnim deskanjem.
Kljub nabildanim telesom pa stara garda ne skriva, da je v letih. Pretepaške sekvence niso tako dolge in jasne, kot so bile njega dni, ženske niso ravnokar zlezle iz pleničk in film nalašč preveva upokojenska melanholija. Toda scenarij je ne uravnoteži le z badabumom, marveč zlasti z odnosom med liki. Skozi mnoga lahkotna zezanja in enovrstničnice se med junaki vzpostavi topel, prijateljski odnos, ki pokaže, da pravomoškost ni le v orjaških bicepsih, marveč v načelih in kritju hrbta sotrpinom. Še ne tako dolgo nazaj je bilo to samoumevno – zdaj, v času razbohotenega denarništva in skrbi za lastno rit, ni več. ***Sneti***
'Bros before hoes' se bo po kinih razlegel 19. avgusta.



Sylvester Stallone ima 64 let in je nafilan z rastnimi hormoni ter botoksom, a je pravi kerlc. Dolfe jih šteje 52 in se takisto odlično drži. :Ava:, fantje.

NICK GIANNOPOULOS VINCE COLOSIMO IN KEVIN SORBO

CARJA MIKONOSA



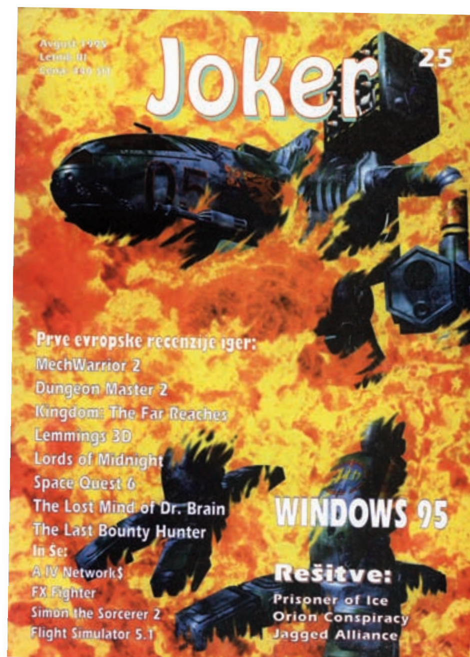
V Koloseju od 26. avgusta

KOLOSEJ

www.kolosej.si

Windows 95

24. avgusta, petnajst let tega, se je v računalništva zgodila precejšnja revolucija. Microsoft je ob grmenju komada Start Me Up od Rolling Stones in v mavrične lučke okrašenega Empire State Buildinga izdal Windows 95. Prva Okna, ki niso bila le grafični vmesnik, marveč – vsaj navzven – tudi operacijski sistem. LordFebo, takrat še Febo, se dogodka dobro spominjam, predvsem po celo za tiste čase bedni slovenski prireditvi v KUDu France Prešeren.



Splovitev ni mogla biti tema tistega davnega Jokerja, saj se je odvila deset dni po njem. Smo pa v dotični ediciji priobčili prvi vpogled v ta nov softverski temelj, ki nas je v dobrem in slabem spremljal še vrsto let. Že res, da so Winsi 95 vzrokovali tisočim šalam na svoj rovaš, popularizirali blue screen in spravili Microsoft v nemilost pri marsikaterem uporabniku. A po drugi strani jim je uspelo narediti odločilen korak k standardizaciji in prijludnosti PCja.



Prvi Dungeon Master je legenda starošolskega ječarjenja. A tri leta po gladkopremikajoči Ultimi Underworld in dve leti po Doomu smo igralci pričakovali več od koračnega premikanja in obračanja za 90 stopinj. No, saj ne, da je bilo nadaljevanje, podnaslovljeno The Legend of Skullkeep, slabo. Vsebina je bila dobra in marsikdo si je želel kaj eyeofthebeholderjevskega. In vključeno je bilo samodejno kartiranje, torej karo zvežčič za risanje zemljevida ni bil več potreben . Tudi ugank je bilo kar nekaj in za nameček smo dobršen del vandrali pod milim nebom.

Četudi smo obvladači DOSa sprva malce vihali nos nad novim okoljem, ki je resetiral vse naše pridobljeno znanje in izkušnje od prej, je bilo zaganjanje iger odtlej milina. Autoexeci, configi, EMSi, XMSi, himemi in slična starodobna zajebancija se je umaknila na smetišče zgodovine. (No, resnici na ljubo smo še nekaj časa furali možnost štarta starega sistema oziroma se ukvarjali z vrsto dosovskih iger in aplikacij.)

A operacijski sistem je le medij do stika s tisto pravo vsebino. In te je bilo v Jokerju 25 na pretek, saj smo opisali vrsto velikih naslovov. Za razliko od letošnjika, ki nam z izjemo Starcrafta II ni postregel z ničemer pomembnejšim. Največji takratni naslov je bil Activisionov MechWarrior 2, nadaljevanje robotske simulacije iz leta 1989, ki smo jo nestrpno pričakovali vsaj dve leti. Streljanje ogromnih bojnih strojev me je kljub številu komand, primerljivemu z letalskimi simulacijami, navdušilo za oceno 90. Itak, saj je v primerjavi z nekaj starejšim EarthSiegem omočal ločljivost SVGA! (Kajpakda ni bilo mašine, ki bi igro v času izida gladko prikazovala v kaj več od 640 x 480, ampak to nas ni motilo, da smo jo vseeno gnali še na višjih podrobnostih, četudi s petimi sličicami na sekundo.) Malo slabše, le za 86, nas je prepričal Flight Simulator v inačici 5.1, ki je napram dve leti staremu predhodniku prinesel boljše vremenske pojave in odprtost za dodatne knjižnice. Zajeban letalski simulator je bolj kot na videz in zabavnost stavil na brezkompromisno verodostojnost. Zato je širša publika, če se ji je že zahotelo nestreljaškega letanja, raje posegla po mesec dni starejšem in dosti barvitejšem Flight Unlimitedu. Ali po 3D Lemmingih, globinsko nadgrajeni različici samomorilskih postrušnikov. Vandrajoči glodalci, ki smo jih morali rešiti gotove smrti, so nam tako prirasli pri srcu, da smo jim dali kar 90. Takrat ni minil mesec brez dobre avanture in avgusta smo fasali kar dve, obe smešni. Prvi je bil najstniški čarodej Simon the Sorcerer 2 (89), ki se je znova spopadel z zlobnjakom Sordidom, drugi pa Space Quest 6, v katerem smo po vsemirju zadnjič furali starega znanca Rogerja Wilca. Potem je bila tukaj prometna tajkunščina A IV Network$ (91), prva resnična 3D-pretepalka na PCju FX Fighter (88), komplet puzelnic The Lost Mind of Dr. Brain (87) in Dungeon Master 2 (76). Preostanek revije so zapolnjevali široko odmerjena oznanila, tradicionalni pomagalnik in UroŠevo razmišljanje, zakaj bodo Okna 95 premagala IBMov OS/2. Da je slednjemu odklenkalo, je bilo jasno že tedaj.



Svet mechwarriorjev je BattleTech, zapuščina namizne igre iz sredine osemdesetih let. Gre za klansko bojevanje z večdesettonskimi stroji, ki niso roboti, saj jih vodijo piloti. V dvojki sta se za prevlado spopadla Volčji klan in Klan žadnega sokola. Vodenje precej neokretnih konzerv je bilo kar zajebano, poleg tega je bilo potrebno paziti na pregrevanje in energijo. A ni bilo lepšega kot prekuc sovražnika zaradi dobro merjene rakete v koleno.



Lemmingi so bili v tistem obdobju znamenito ime. Fora špilov je bila, da si vrsto izgubljenih postrušnikov varno spravil z začetka stopnje do izhoda, pri čemer si jim dodajal poklice, recimo padalstvo, kopanje in plezanje. 3D-različica je vse skupaj seveda postavila v tri razsežnosti. Drugače je dotična Psygnosisova serija še dodatno razširila (napačen) mit, da se lemingi nagonsko odločajo za skupinske samomore. Gre le za občasno napak planirano množično selitev.



Goraj je prizor iz poslednjega Space Questa (o sedmici so pričeli razmišljati, a nič dlje od tega), v katerem so Rogerja degradirali nazaj v čistilca. Anali o Vesoljskem podvigu bodo gotovo sledili, ako dobim zadosti pohval in nagih princesk na račun prispevka o seriji King's Quest. Spodnji shot pa je druge avanture Simona Tačarovniškega, ki je imel nekam glup vmesnik, a je bil skupaj vzeto lucasovsko prisrčen.

STARCRAFTJI KVIZNIK

Dvanajst let po izvirniku smo naposled dočakali nadaljevanje ene najbolj razvpitih realnočasovnih strategij, Starcrafta. To je obdobje, v katerem bi, če malo ekstrapoliramo, izšlo v povprečju dvanajst Call of Dutyjev in 46 dodatkov za EverQuest. V ducatletju se generacija špilavcev gotovo zamenja. Ali mladež sploh ve, odkod so izrazi, kot sta 'KEKEKEKE' ter 'zerg rush'? In da so pri Blizzardu svojčas izdelovali še kaj drugega kot strategije in frpjke? Brez heca, leta 1993 so recimo naredili kul dirkačino s hecnim imenom Rock n' Roll Racing za SNES ter mega drive. A dovolj trivij, tule ste za njihovo navajanje na vrsti vi. Za srečne izžrebance smo od razpečevalca Videotopa izborili tri izvode Starcrafta 2 in še majice za povrh. Postopek poznate: najprej do devet SCVjev, pa depot, nato barracks … Pardon, na reviji priloženi pildek napišite besedo in ga najkasneje do 5. septembra zadegajte v nabiralnik. Lepih risbic zerglingov ne zahtevamo, jih bomo pa veseli.

1. Kako se imenuje rasa, ki je ustvarila Protosse in Zerge?
p) Confederacy
o) Lili'Put'Put
k) Xel'Naga
v) Ziptroni

2. Kako je Tassadar v enici uničil Overminda?
e) vanj se je zaletel z letalonosilko
g) z laserji
k) do smrti ga je zdolgočasil s protossovsko poezijo
a) z jedrsko bombo

3. Kako se imenuje posebni top bojnih križark v Starcraftu?
u) conan the destroyer
r) yamato cannon
e) annihilator gun
n) najdebelejša Berta

4. Miniigra v kantini Hyperiona cilja na enega starejših Blizzardovih naslovov. To je:
c) Diablo
r) The Lost Vikings
j) Warcraft Adventures
f) Blackthorne

5. Najmočnejši med protossovskimi dark templarji nastopa tudi v dvojki. Ime mu je …
z) Arthas
i) Zeratul
m) Artanis
d) Ulrezaj

6. Kateri Blizzardov špil iz sveta Starcrafta so zamrznili?
a) Starcraft Returns
o) Starcraft Begins
h) Starcraft: Cataclysm
g) Starcraft: Ghost

7. Katera zergovska žverca je maskota Starcrafta?
a) hydralisk
r) mutalisk
b) ultralisk
t) megalisk

8. Kateri nevihtniški človeček je glavni avtor Starcraftove, pa tudi Warcraftove in Diablove štorije?
l) Mike Morhaime
s) Samir Duran
n) Chris Metzen
g) Ken Levine

Izžrebanci julijskega kviznika:
Andrej Lavtižar iz Mojstrane (tipkalo G19), Jakob Zupanc iz Kopra (spletna kamerica), Janja Ozmec iz Gorišnice (Dante's Inferno), Matija Budin iz Mirna (Singularity), Tadej Trebec iz Ilirske Bistrice (Conviction), Luka Šuštar iz Kranja (Dante's Inferno), Matej Ahačič iz Tržiča (Nier), Jure Jug iz Nove Gorice (Prince).

Rešitev je bila ANACHRONOX.



avtor JANEZ KORENT	PEDAL	SREDOZEM. ZAČIMBNICA	KRAŠKI POJAV	ŽVEPLO / HUD PRETRES	▽	RADON	FR. PISATELJ (EMILE)	SMUČAR ZRNČIČ - DIM	DESNI PRITOK VOLGE V RUSIJI	SL. PESNIK (IZTOK)	S TRAVO PORASLO ZEMLJIŠČE, LIVADA

Gesla v mreži: RAZMRŠENOST LAS; VOZNIK KAMIONA; VRSTA PRIKUHE; NAPAD, NASKOK / VELETOK V AZIJI; MADŽ. M. IME; ŠTORKLJA / LES V OBLIKI HLODOV; SVETI / POKRAJINA NA ŠVEDSKEM; IDMONOVA HČI, SPREMENJENA V PAJKA; NORDIJ. OČE BOGOV / SL. GLED. IGRALKA; LOJZE ČEMAŽAR; STAROGR. BRENKALO / JADRAN. OTOK; KANTAVTOR SMOLAR / LOŠČILO; GORIVO ZA REAKCIJ. LETALA; NEM. NAC. GENERAL (ALFRED); NAJVIŠJA ZNANSTV. USTANOVA; RUS. VIOLINIST (DAVID); KRAJA; risba KIH; NEVARNA, KRIMINALNA DRUŠČINA; IGLASTO DREVO / VETROVKA S KAPUCO; FR. SLIKAR (CAMILLE) / STIK PLOSKEV; MIRAN ALIŠIČ; VGRADITEV / REKA MED SRBIJO IN BIH; GOROVJE V JUŽNI AMERIKI; NJIVSKI PLEVEL / JUNAK ENEIDE; LETALIŠČE PRI OSLU NA NORVEŠKEM; IGRALEC PACINO; TELEVIZIJA / BABICA V MEŠČAN. OKOLJU; INDONEZ. IME ZA NOVO GVINEJO; NOVOZEL. DOMAČINI / DUKE ELLINGTON; PEVEC PLESTENJAK; AM. BIOKEMIK, NOBELOVEC (GERALD) / CIRILSKA ČRKA; LUKA NA SEVERU IZRAELA; BIVŠA NORV. GLASBENA SKUPINA

Res lepe igrice prejmejo: Mirzo Tatarevič iz Solkana, Simon Gašpirc iz Preddvora, Dejan Kolar iz Hrastnika.

Rešitev je bila: SEDMI GOST.

Na priloženo glasovnico napiši iz slike izhajajoč geselj. Rok je petideveti. Tri nagrade so ok!

vampirski blues

Oto je zategnjeno zaječal. Z nogami je okorno iskal oporo na raskavem lubju, ko se je trudil, da ne bi omahnil na tla med plezanjem na najnižjo vejo mogočnega drevesa, ki je raslo tik ob zidu. Malo dlje na drugi strani opečnate prepreke je stala nekdaj razkošna meščanska vila, s katere je kot stavbni prhljaj odpadal omet. Napel je poslednje sile in se končno skobacal na vejo, ki mu je vrnila ječanje, kakršnega je sam iztisnil med plezanjem. Z rokavom oguljenega črnega suknjiča si je obrisal znoj s čela in z jezikom podrgnil ob podaljšana podočnika, ki sta ga začenjala ščemeti.

Vampirji resda dolgo obdržijo mladosten videz, a Oto ni imel te sreče. Ni se rodil v vampirski družini, kar bi mu prineslo podaljšana leta v najstniški podobi, četudi si tega ni preveč želel. Njegova puberteta je bila mučna že tisto borno desetletje, ki ga ni in ni hotelo biti konec. Kako bi bilo, če bi se ploha opazk o aknavosti in mastnih laseh raztegnila na stoletje, si raje ni predstavljal. Na srečo se mu je koža že sčistila, ko je neke noči med opotekajočim vračanjem iz bara v temni uličici začutil, da ima kar naenkrat štiriintrideset zob. Dvaintrideset v ustih in dva v vratu. Manjša neprijetnost je bila, da je medtem od pubertete minilo že slabih trideset let in je bil v svet krvosesov vržen z opaznim podbradkom ter pivskim vampom, ki mu je veselo mahedral čez pas. Vsaj od ugriza dalje. Prej si je hlače zapenjal nad popkom, z vampirsko krvjo pa je v organizem očitno prejel kanček imanentne vampirske elegance. Škoda, da se je ta pri njem zdela, kot bi kos mastne krače nemarno zavil v zglajen staniol namesto v povoščen papir. A bila je tu.

Previdno se je oklenil debla in se postavil na noge. Stegnil se je k veji nad seboj in znova uporabil navidez slednjo trohico moči, da se je zavihtel še eno prečko više svojemu cilju. Od napora in pričakovanja je bil tako vzburjen, da sta ga podočnika nevzdržno ščemela. Še malo, si je dopovedoval. Še malo.

Zadnje desetletje je tako postopal po svetu, ujet v tem predabrahamovskem limbu, in se skušal privaditi novemu življenju. Blede testnate polti je bil tako ali tako, česna nikdar ni maral, izhajal je iz ateistične družine, tako da v stanovanju ni imel razpel, nočne ure pa mu niso povzročale preglavic, saj je še kot človek dom le redko zapustil pred mrakom. S kolegi so se redno sestajali v lokalu, se nalivali s pivom in glasno komentirali poteze nogometašev na brljavem ekranu v kotu. Suhljate študentke, ki so se preživljale kot natakarice, so obmetavali z opolzkimi opazkami in jih skušali neopazno otipavati. To jim je občasno prislužilo zaušnico, ta pa študentki odpoved. Ko je ugotovil, da je postal vampir, se je nadejal, da mu bo pri babah končno kaj uspelo. Toda vsi upi so bili iz trte zviti. Bledični mladci so pri ženskah vroča roba, četudi njihova telesna temperatura trdi nasprotno. Za rejeneža srednjih let, ki si je lase česal v prečko čez golo zaplato na temenu (tu so zametki vampirske elegance vrgli puško v koruzo in odšli na porcijo vampov po tržaško), pa je bilo nežnejšemu spolu malo mar.

Tretja veja je bila težja kot prvi. Sicer je bilo med njo in prejšnjo manj razmaka kakor pri prvih dveh potegih kvišku, toda Oto se je že upehal. Poleg ščemenja v zobeh je začutil še skelenje v podlahtnih in nadlahtnih mišicah, kakršnega ni čutil vse od srednje šole, ko je v vesi v zgibi zaripel skušal zdržati več kot dvajset sekund, medtem ko so njegovi sošolci glasno zabavljali, da se je njegov obraz iz Luninega površja spremenil v Marsove kraterje. Tedaj so mu po licih tekle solze, zdaj pa kaplje potu. S srce parajočim stokanjem se mu je uspelo dvigniti za korak.

Neuspeh pri ženskah ga je peklil. Saj vendarle ne more biti edini vampir na svetu, ki s svojimi krvosesnimi čari ne more omrežiti nobene pripadnice nasprotnega spola! Pripadnike istega mu je uspelo nekajkrat, a nehote. Saj ne, da jih ni izkoristil, vendar je vse ostalo pri nedolžni igri namigovanja, dokler jim ni izpil tople krvi, nakar se je izmuznil. Četudi se je strinjal, da vsi vampirji v filmskih upodobitvah pod strogo in hladno podobo delujejo v precej krepkem stiku s svojo ženstveno platjo, je dotično raje iskal pri ženskah. Kjer je bila stvar, ki jo je največkrat videl, zadnja plat, ko je osvajanka odvihrala proč od sluzavega snubca. Sanjal je, da bo nekega dne našel tako, ki ga ne bo zasmehovala, in ji bo življenjsko tekočino posrkal v trenutku orgazma. Ta občutek naj bi bil neprimerljiv s čimerkoli, a Oto ga je poznal zgolj iz pripovedovanj. S prešernimi nasmeški in kanček izprijenim leskom v ledenih očeh so ga omenjali vampirji na rednih tedenskih srečanjih v mračnem vinotoču, ki je pod pultom stregel še kaj drugega kot merlot. Ni vedel, ali ta krvavi vrhunec resnično obstaja ali pa se sloki zobatci, tako kot vsi ljudje v njegovem življenju, le norčujejo iz njega.

Evgenu, vampirju, ki je sredi pijanega blodenja po mestu ugriznil Ota in ga napravil za enega od njih, so se preostali vampirji zaradi tega rogali. “Spij kri,” so mu privoščljivo očitali, “spij kri in pojdi, ne spuščaj svoje sline nazaj v molženca, da ga ne spremeniš v vampirja. Če pa ne znaš piti kulturno, temveč srkaš kri kot triletni otrok sok iz tetrapaka, se ne hrani pijan, mavra nacejena.” Evgenu kar nekaj let niso pustili k mizi, za katero so sedeli vampirske starešine, temveč je moral čemeti na neuglednem vegastem stolu ob steni. Tako kot Oto, ki so ga v svojo sredo sprejeli le iz olike in, če citiramo enega od starejših krvosesov, “ker je špasno imeti domačo žival, ki te razume in je skoraj sposobna artikulirane govorice.” Oto jih je sovražil, a drugam ni mogel, saj bi bil le še bolj odrinjen na rob. Tu je rob vsaj pomenil kako kapljo krvi z mize velikašev.

Še ena veja in na pravi višini bo. Videl je, da v spalnici gori luč, a je gosto listje preprečevalo, da bi uzrl žensko v prostoru.

Si jo je pa zlahka predstavljal v mislih. Ni bila lepotica, iz kakršnih so orgazmirajoče srkali kri drugi vampirji. Toda ko jo je prejšnji teden zagledal na zadnjem večernem avtobusu, mu je srce poskočilo, čeprav samo metaforično, saj življenjske funkcije vampirjem niso prioriteta. Bila je v poznih štiridesetih, na obrazu pa se ji je risal nasmešek, ki je imel zgolj v kotičku ustnic več osebnosti kot Oto v vsem telesu. Tako ga je očarala, da se ni spomnil, da bi stopil iz avtobusa za njo, ter se je odpeljal dalje. Naslednjo noč jo je od mraka dalje čakal na njenem postajališču in jo dočakal. Oprezno ji je sledil na varni razdalji in jo opazoval, kako je zavila skozi železna vrata v opečnatem zidu. Po nekaj dneh opazovanja od daleč se ji je sklenil približati.

Še zadnjič se je povlekel kvišku, tokrat lažje, saj so bile veje zdaj gosteje skupaj in so mu rabile kot lestev, ter previdno sedel proti robu krošnje. Ravno se je preoblačila. Slekla si je bluzo in Oto je zagledal bohotno oprsje, ki ga je stiskal bel, bombažen nedrček. To je bilo več, kot je v živo videl že dolgo časa. Nagon je prevladal nad opreznostjo in Oto je vzburjeno glasno zaukal, nato pa lastna usta slišal zavpiti: “Pridi k očku!” Trenutek zatem je zaslišal še kričanje, ki se je razleglo iz spalnice. Luč v oknu je ugasnila in mračen obris je s treskom vrat odvihral iz sobe.

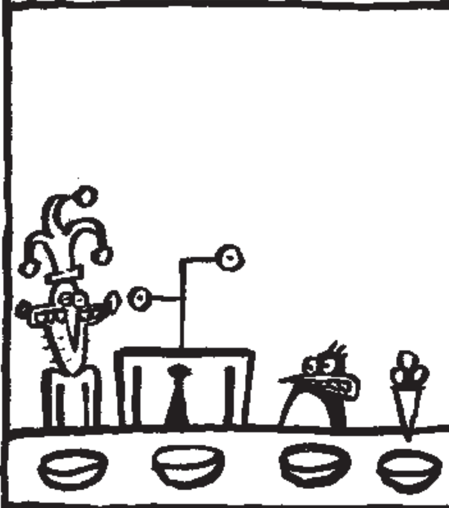
Vedel je, kaj sledi, saj tega ni počel prvič. Čez nekaj minut bo tu policija, zato jo je bolje urno pobrisati. Toda ko je sestopil na nižjo vejo, je ta pod nepričakovanim bremenom popustila in omahnila nekaj metrov niže na tla. Da ne bi sledil njenemu zgledu, se je krčevito oklenil veje, na kateri je visel. Tokrat je bil prvič vesel prihoda mož postave.

Ko so ga vklenjenega posedli na zadnje sedeže policijskega avtomobila in ga odpeljali, se je ozrl in za hip ugledal nesojeno ljubimko v kopalnem plašču, ki je uniformirancem pretresena pripovedovala svojo plat zgodbe. Najbrž ga bodo vrgli v celico s kakim pijančkom, ki so ga pridržali do streznitve. Obliznil si je ščemeče zobe. Vsaj lačen ne bo. Kri, obogatena z alkoholom, pa opijani tudi pivca. In če ta trenutek kaj potrebuje, je to nedvomno otopelost.

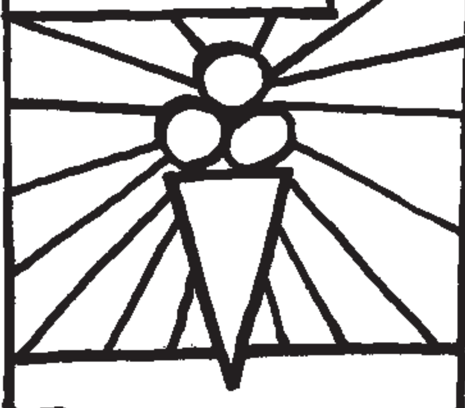


StricBedanc


TAKOLE SE JE ZGODILO TISTEGA USODNEGA DNE. JOKER, ZASEKAMOŽ, NEKI NEZNANEC IN NAVADNI NADSVETLOBNI SLADOLED IZ VESOLJA SO SEDELI ZA MIZO.

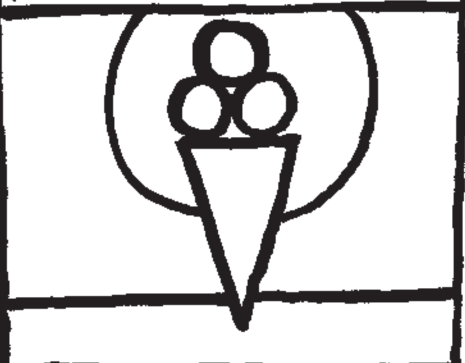

KO JE URA ODBILA, SO ZAČELI JESTI JUHO.


DOBRO SO SE ŽE OKREPČALI, POTEM PA JE NAVADNI NADSVETLOBNI SLADOLED IZ VESOLJA VSTAL, SE ODKAŠLJAL...


...IN Z GLASOM ANGELA V NAREČJU ZAPEL PESEM IZJEMNE LEPOTE, BREZMEJNE IN BREZČASNE.


OH, OD GANJENOSTI SEM SE MALO POKAKAL.
PREJMI TOREJ TOLE POZLAČENO SALAMO. ZELO SEM ZADOVOLJEN.
UČITELJ!


KAJ JE ŽE SPET? KAKŠNA NEOTESANOST!
UČITELJ, NE RAZHUDI SE PREVEČ NANJ, ROTIM TE!
P.B. 2010
ALI VENDAR NISEM TUDI JAZ VREDEN PRIZNANJA, KOT ON?


ZDAJ PA JE SLADOLED VSTAL ŠE DRUGIČ. ZAPEL JE NOVO PESEM, TOKRAT PREŽETO S HREPENENJEM IN NEUTOLAŽLJIVO ŽALOSTJO.


NE ŽALOSTI SE! ALI VENDAR NE RAZUMEŠ, DA SEM SE TAKO ODLOČIL ŽE TISTIHMAL, KO SEM TE POSVOJIL IN TE SPREJEL POD MOJE OKRILJE?
OH, DA! DOGODEK DANAŠNJEGA DNE JE VŽGAN V MOJE SRCE.


TAKO. MOJE DELO TUKAJ JE OPRAVLJENO. V RODNO GALAKSIJO SE BOM VRNIL NEMUDOMA, PROTOKOLARNI KORNET ME ŽE TAKO SRBI, DA BOM ZNOREL. TUDI OTROCI SO ŽE LAČNI.
KONEC

OD USTVARJALCEV FILMOV REŠEVANJE MALEGA NEMA IN V VIŠAVE

Disney · PIXAR

